GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

n° 31 - mars 1991

GODS, un nouveau hit des Bitmap Brothers

spécial AKIRA
ZELAZNY, l'événement
IMAGINA 90

TESTS

Swiv
Toki
Killing Cloud
Countdown



CONSOLES
gagnez 15 Lynx
et 1 CD-ROM Nec

AGONY, le dernier jeu des auteurs d'Unreal

EPIC, toujours plus fou !

MIDWINTER 2, géantissime !

M 4681 - 31 - 25,00 F

GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

n° 31 - mars 1991

GODS, un nouveau hit des Bitmap Brothers

spécial AKIRA
ZELAZNY, l'événement
IMAGINA 90

TESTS

Swiv
Toki
Killing Cloud
Countdown



CONSOLES
gagnez 15 Lynx
et 1 CD-ROM Nec

AGONY, le dernier jeu des auteurs d'Unreal

EPIC, toujours plus fou !

MIDWINTER 2, géantissime !

M 4681 - 31 - 25,00 F

L'AVENTURE SANS LIMITES...

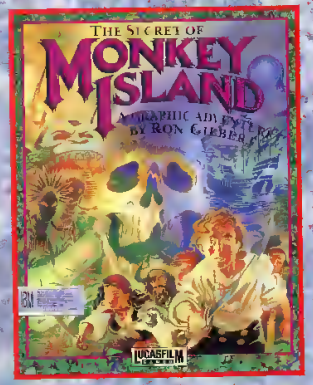


EYE OF THE BEHOLDER

"Une légende raconte qu'une conspiration entre criminels aurait lieu dans les egouts de la ville. Si cela est vrai, nous les détruirons !"



Disponible sur
- Amiga
- IBM PC



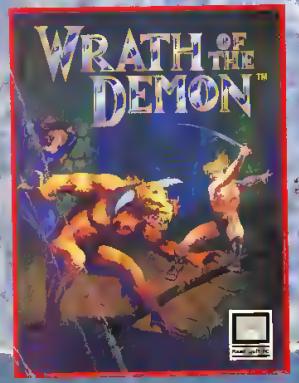
SECRET OF MONKEY ISLAND

"Guybrush veut devenir le pirate le plus redoutable des Caraïbes. Préparez-vous a affronter les pirates suôls et les experts en escrime. Mais ne craignez rien puur votre vie. Dans ce jeu vous pourrez seulement mourir de rire."



Exigez la version française !!

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC



WRATH OF THE DEMON

"Débarrassez le royaume d'un démon maléfique et de ses creatures, sauvez la princesse et aidez votre roi à retrouver son honneur. Parcourez des grottes, des marécages etc... avant d'atteindre l'étape finale... le combat contre le Démon lui-même."



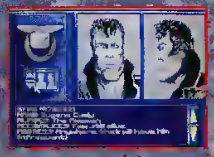
Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC
- Amstrad

UBI SOFT
Entertainment Software

KILLING CLOUD

"La ville s'apprête à vivre les moments les plus terribles de son histoire. Elle est en effet sous un nuage toxique qui a decimé la moitié de la population..."

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga





THE SAVAGE EMPIRE

"Projeté par accident dans le passé, vous cherchez à rejoindre le présent. Mais ce passe est bien lointain, peuplé d'hommes préhistoriques au caractère primaire, de sauriens sanguinaires et de termites géantes."

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC





CHAMPION OF THE RAJ

"L'Inde au debut du XIX° siècle. L'autorité de l'empereur commence à diminuer. Tout le monde essaie de s'emparer du pouvoir. L'avenir de l'Empire est entre vos mains."

Disponible sur
- Atari ST
- Amiga
- IBM PC

AdLib SOUND





Jeux disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente

APRES G.P. 500, 150 000 EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE,

MICROÏDS PRÉSENTE

GRAND PRIX 500 2

DISPONIBLE POUR ATARI ST - IBM PC - PS ET COMPATIBLES - AMSTRAD CPC - AMIGA













- 12 CIRCUITS DU CHAMPIONNAT DU MONDE DANS LEUR TRACE AUTHENTIQUE.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANÉS.
- SUIVI DE LA PROGRESSION DE N'IMPORTE LEQUEL DE VOS CONCURENTS.
- LA CAMÉRA PEUT ÊTRE PLACÉE SUR CHACUN DES CONCURENTS ; 8 POINTS DE VUE POSSIBLES.

MICROÏDS

MICROÏDS 61, chemin de la Justice - 92290 CHATENAY-MALABRY - Tel : (1) 46 32 24 35 - Fax : (1) 46 32 25 64

COMMANDEZ DES DÉMOS ET DES POSTERS SUR 36 15 MICROÏDS

LOGIQUE DE CRISE !

A moins de trois semaines de notre grande fête des 4 d'Or Fnac / Générétion 4, l'agitation est à son comble dans nos locaux.
Tout d'abord, vous avez été si nombreux à voter que nous avons passé une bonne partie de notre temps à saisir vos bulletins. Vous aurez les résultats complets à partir du 8 mars sur le 3615 Gen4, et de manière détaillée dans le prochain numéro.

Ensuite, nous sommes en train de préparer la nouvelle maquette et les nouvelles têtes, et nous devrions enfin vous la présenter dans le prochain numéro.

Pour terminer, parce que tout ne peut pas toujours aller correctement, l'Armée Française a décidé que j'étais plus utile sous les drapeaux qu'à la rédaction du magazine. "Rédacteur en chef n'est pas un poste à responsabilité" m'a-t-on gentiment expliqué. Je risque donc de vous quitter en avril pour une année de Service National, ce qui egite quelque peu la rédaction pour le moment, car un journal sans rédac'chef, c'est une chose rare de nos jours.

Le mois prochain, vous aurez un numéro beaucoup plus imposant, l'actualité micro et jeux devant reprendre son rythme habituel ca mois-ci. En plus d'un dossier sur Arachnophobie, le nouvelle production Spialberg dont Disney Software prépare le jeu, vous eurez droit à des tonnes de previews, plein de nouveautés sur Megadrive, Super-Famicom, Game-Boy et j'en passe. Rompez !

Stéphane Lavoisard



RÉDACTION
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

Directeur de la publication Godefroy Guidicelli
Rédacteur en chef Stephane Lavoisard
Rédacteur en chef adjoint Frank Ladoire
Chefs de Rubrique Sophie Dumas, Laurent Katz
Attaché militaire du rédac'chef Tristan Lathière
Rédacteurs Jean Delaite, L Fox, Olivier Floc'Hlc, Betty Franchi, Didier Latil, Jean-François Micard, Philippe Querleux, Kanne Tuchming
Envoyes Spéciaux dans le Golfe Adele Scott et Jean Lain
Secrétaire de rédaction Françoise Germain
Fabrication, maquette et photogravure Michel Lhopitault, Mireille Guerineau
PAO Guillaume Saviard

Photogravure Digitop (Lille), Chromozone (Montrouge), 2AGS (Tours/Paris), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), STRG (Courbevoie), Prephix (Paris)
Impression Syma (Torcy)

ADMINISTRATION
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris
Tel (1) 45 22 38 60

3615 GEN4 Mic Dax
Abonnements Nicole Gabert
Services Comptables Claudine Clément, Charles Convalot, Alain Tatem
Gestion Commerciale Jérôme Forneris

PUBLICITÉ
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris
Tel (1) 43 87 01 39
Fax (1) 45 22 70 31
Directeur de la publicité Antoine Harmel

Génération 4 est une publication Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francs et dont le siège social se situe au 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 Paris. La copie et la traduction, même partielles, de nos textes ou documents est formellement interdite sans notre autonsation. L'envoi de textes, photos ou doxcuments implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Documents non retournés. La bande dessinée Diavolo est Copyright Zenda
Dépôt légal premier trimestre 91

Membre inscrit OJD
Commission paritaire 69731
ISSN 0987-870X

OJD DIFFUSION PUBLICITÉ 1990

GÉNÉRATION 4

EDITO	5
SOMMAIRE / OURS / INDEX	6
PETITES ANNONCES	44-45-46
ABONNEMENT	27
CONCOURS ATARI	98-99
CONCOURS SODIPENG	88

MICRO-ORDINATEURS

TESTS MICRO	8 à 41
PREVIEWS MICRO	52 à 78
LE BIDOUILLEUR MALADE	32 à 35

CONSOLES

TESTS CONSOLES	82 à 97

PRO

LES CARTES SONORES SUR COMPATIBLES	103-104
LE LOGICIEL "ENSEMBLE"	106

NEWS

NEWS	108 à 113

OXYGEN

IMAGINA	90 114-115
CINEMA	116-117
DAZIBAO	118-119
BD	120 a 135
LIVRES	138 à 143
JEUX	144 a 146

INDEX DES ANNONCEURS

20 TH CENTURY SOFT	71
A.M.I.E	96-97
ANTARES	11
AVESOFT	29
COCONUT	13-14-15-16
CREPUSCULE	73
DIGITAL ACCESS	87
DOMARK	147
ELECTRON	79
FNAC	81-83
G.N.I	91
IMAGINES	107
INFOGRAMES	31-111
JESSICO	105
KAYTEL VIDEO	37
LANKHOR	67
MICROIDS	4
MICROMANIA	35-43-45-47-48-49-50 51-69-77-103
MICRO VIDEO	100-101
MINDSCAPE	59
NEWMATIK	39
OCEAN	20-21-148
OEUF CUBI	145
SODIPENG	85
UBI SOFT	2-3-63
ULTIMA GAMES	89
US GOLD	75

INDEX DES TESTS

4D Sports Driving	PC	28
Countdown	PC	18
Escape From Colditz	AM/ST	10
Final Whistle	AM/ST	36
Flight Of The Intruder	AM/PC/ST	38
Flight Simulator	ATP PC	26
Kiling Cloud	AM/PC/ST	40
Links	PC	22
S W I.V	AM/ST	8
Toki	AM/ST	24
Warlock The Avenger	AM/ST	12
World Boxing Manager	AM/PC/ST	30
Bubble Ghost	GAMEBOY	82
Chase HQ	GAMEBOY	82
Contra	GAMEBOY	82
Power Racer	GAMEBOY	82
Shangaï	LYNX	83
Caddash	COREGRAFX	84
Jacky Chan	COREGRAFX	84
S C I	COREGRAFX	86
Gynoug	MEGADRIVE	90
Super volley-ball	MEGADRIVE	91
F-Zero	SUPER FAMICOM	92
Actraiser	SUPER FAMICOM	94
SD Ultraman	SUPER FAMICOM	97

FNAC LOGICIELS

Pour son magasin de proximité spécialisé en **Logiciels** et consommables Micro-Informatique de Bercy:

RECHERCHE

UN VENDEUR Temps complet

(réf.:74)

Si vous possedez une expérience réussie de la fonction commerciale et une réelle connaissance des produits micro, merci de nous adresser rapidement: lettre manuscrite, C.V. et prétentions sous Réf 74 à:

Josselyne CHARRAT
FNAC, Direction des filiales
4 rue des Lilas
93100 MONTREUIL.

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ☎ AU 70.46.20.48

ATARI

PC COMPATIBLES

AMIGA

PROMO DISQUETTES 3"1/2 DF DD 4.50 F par 100 5.50 F pièce par 50 6.40 F pièce par 10

A RETOURNER A CENTURY SOFT B.P. 454 13084 AIX LES MILLES CEDEX

SWIV



Deux jours! Il a fallu deux jours à Frank pour récupérer après avoir terminé Silkworm. C'est donc avec émoi et angoisse que toute la rédaction a assisté à son test de SWIV, suite de ce dernier. Et heureusement que nous étions là, car encore une fois, il a été nécessaire de l'extirper de la salle de test tellement le jeu semblait le passionner. Après une bonne nuit de sommeil, il nous livre ses impressions.



Une chose est certaine, l'attente valait franchement le coup, et SWIV s'affirme comme l'un des meilleurs jeux d'arcade jamais sorti sur micros. Pour la dernière fois, je vous rappelle que ce jeu est l'oeuvre des auteurs de Silkworm, jeu d'arcade considéré, à juste titre, comme événementiel lors de sa sortie. Si ce dernier vous donnait déjà les commandes d'un hélicoptère ou d'une jeep, le jeu était à scrolling horizontal et la qualité générale, pourtant excellente, est bien un ton en-dessous. Cette fois-ci, le scrolling est vertical et pratiquement plein écran. Par bien des côtés, SWIV se rapproche d'Hybris ou de Battle Squadron, deux des jeux d'arcade les plus prenants, à cette différence qu'à aucun moment, l'action n'est interrompue par un accès disque. En effet, SWIV bénéficie du même système de programmation de Ninja Warriors ou Saint Dragon qui autorise un chargement pendant le jeu. Avec ce principe, la taille des décors peut être immense et donc très variée, puisque l'ordinateur ne charge que ce dont il a besoin. Au bout du compte, cette technique permet à un joueur véritablement surdoué, pour parcourir l'intégralité du jeu, de jouer plus de 45 minutes sans interruption durant seize niveaux.

En ce qui concerne le jeu proprement dit, la tactique sera radicalement différente si vous choisissez la jeep ou l'hélicoptère, et si vous jouez seul ou à deux. Seul, et dans le premier cas, la partie sera beaucoup plus dure, car même si la jeep peut à tout moment effectuer un saut, les ennemis, tels les avions ou hélicoptères, lui seront pratiquement impossible à détruire. Avec l'hélicoptère, le joueur peut plus facilement faire le vide à l'écran, mais la profusion des ennemis deviendra tout de même très vite un obstacle à sa progression. Heureusement, il est possible d'obtenir des bonus. Ils sont essentiellement de deux types, soit le tir est de plus en plus concentré, et donc plus efficace mais couvrant une moindre partie de l'écran, soit le tir est très large. Vous pouvez récolter plusieurs de ces bonus, leur effet étant cumulable jusqu'à une certaine limite. Le dernier degré de tir vous donnant un tir multidirectionnel (huit directions) ultrarapide. Autre type de bonus, et toujours dans le même esprit que Silkworm, les écrans de protection. En détruisant certains éléments du décor, des bulles translucides apparaîtront. En vous emparant de l'une d'elle, vous serez invicible pendant quelques secondes. Et toujours comme dans Silkworm, si vous en touchez une, alors que vous en possédez déjà une, une bombe éclatera détruisant tous les ennemis présents à l'écran.

La réalisation de SWIV est tout bonnement extraordinaire voire exceptionnelle. Les graphismes sont splendides, avec un souci extrême du détail, et l'animation est un vrai régal, très souple, même lorsqu'une horde (c'est-à-dire environ une quarantaine) d'ennemis se trouve à l'écran. Au niveau sonore, rien à redire non plus. En résumé, déjà excellent en y jouant seul, SWIV devient fantastique à deux. Dommage qu'il sorte si tard, quelques semaines avant et il aurait sans aucun doute intégré notre liste des nominés aux 4 d'Or 90. À posséder!











SWIV Storm			
GRAPHISME: 92%		Doc: -/10	
ANIMATION: 94%		Packaging: -/10	
SON: 88%		Amiga / ST (mars)	
JOUABILITÉ: 91%		Jeu en anglais	
INTÉRET: 94%		P.Q	B.F
		D.L	G.L S
		J.D	
		T.L	

ESCAPE FROM Colditz



Si vous ne voyez plus Robert depuis quelque temps dans les colonnes de Gen4, c'est que ce dernier a été enfermé par Betty dans leur maison. Une rumeur circule selon laquelle il serait même le nègre de cette dernière... C'est avec une extrême diligence que cette dernière a voulu tester ce nouveau jeu de Digital Magic. Pour le première fois, un jeu de cette compagnie n'a rien de techniquement dément, et pour la première fois, le jeu est vraiment bon.







Le château de Colditz servait, durant la Seconde Guerre mondiale, de camp de prisonniers. Il était réputé pour être à l'épreuve de toute tentative d'évasion. A vous de prouver le contraire!
Quatre prisonniers refusent de s'avouer vaincus, et tentent de s'échapper par tous les moyens, pour rejoindre leur armée. Ils sont tous de nationalités différentes, et peuvent circuler librement dans leurs quartiers respectifs.
Les personneges marchent (ou courent, en cas de besoin) dans des salles isométriques, qui reconstituent fidélement le château de Colditz, constitué de 600 pièces! Il est donc indispensable de faire un plan de chaque étage au fur et à mesure du jeu si l'on ne veut pas tourner en rond...
Il faut, dans un premier temps, regrouper ses quatre soldats pour fouiller le château. Certains feront le guet, pendant que d'autres assureront les recherches. Les objets les plus intéressants se trouvent bien sûr dans le secteur allemand. Les clés et les passe-partout ne s'utilisent qu'une fois, mais on en trouve beaucoup. Certains objets, comme des pierres, paraissent anodins, mais peuvent se révéler utiles pour détourner l'attention des gardes. On peut également déboucher d'anciens tunnels grâce à une pelle et une pioche. Les ustensiles les plus variés ont leur utilité, et il faut ramasser tout ce qu'on trouve.
Quand un prisonnier est pris par un gardien hors de son territoire, il peut être soit tué, soit enfermé, soit raccompagné jusqu'à son dortoir, et les objets qu'il porte sont quelquefois confisqués .
Un plan du rez-de-chaussée des lieux est fourni avec le jeu, ainsi qu'un gros livre (en anglais, mais un bon permet d'obtenir la version française) racontant l'histoire de Colditz. Ce livre est une aide précieuse pour arriver au bout de cette grande évasion.



Escape From Colditz - Digital Magic

GRAPHISME: 58%
ANIMATION: 64%
SON: 63%
JOUABILITÉ: 78%
INTÉRET: 83%

Doc: 7/10
Packaging: 8/10
Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

P.Q	J.D	T.L
D.L	S.L	F.L

S

ANTARES INTERNATIONAL
7bis Rue d'Issy 92100 Boulogne Billancourt Tél. 46 21 52 85 - 46 21.52 46

Pour les jeux Nintendo & GameBoy renseignements par telephone

SEGA 8bits - SEGA MEGA-DRIVE 16bits - Nintendo - GAMEBOY
SEGA, Nintendo, GAMEBOY sont des marques déposés par leurs propriétaires respectifs
Combat Aventure Sports Course Action Arts Martiaux Jeux de rôles Jeux de société Tirs 3D

JEUX 16 Bits

AERO BLASTER	445,00	MICKEY MOUSE	390,00	AERIAL ASSAULT	330,00	GALAXIE FORCE	329,00
AMBITION OF CAESAR	495,00	MONACO GP	385,00	AFTER BURNER	329 00	GANGSTER TOWN	285 00
ARROW FLASH	395,00	MOONWALKER	395,00	ALEX KID III	285,00	GHOST HOUSE	199 00
ATOMIC ROBOT KID	390,00	PHANTASY STAR II	445,00	ALIEN SYNDROME	299,00	GOLDEN AXE	329,00
BATTLE SQUARDON	445,00	PHELIOS	375,00	AZTEC ADVENTURES	259,00	GREAT BASK BALL	285,00
BURNING FORCE	395,00	POPULUS	445,00	BANK PANIC	199 00	GREAT GOLF	285,00
BUDOKAN	445,00	PSY O BLACK	485,00	BLACK BELT	265 00	GREAT VOLLEY BALL	285,00
COLUMNS	375,00	RAINBOW ISLAND	485,00	BLADE EAGLE	319,00	KENSEIDEN SEGA	329,00
CRACK DOWN	390,00	RAMBO III	390,00	BOMBER RAID	299,00	KUNG FU KID	269,00
CYBER BALL	375,00	SHADOW DANCER	390 00	CALIFORNIA GAMES	299 00	LORD OF THE SWORD	329 00
DANGEROUS SEED	390,00	SHITEN MYDOH	445,00	CAPTAIN SILVER	299 00	MIRACLE WARRIOR	399,00
DAI SENPU SHOOTING	390,00	SPACE HARRIER II	390,00	CASINO GAMES	329,00	MICKEY MOUSE	329 00
DARIUS II	445,00	STAR CRUISER	445,00	CHASE HQ SEGA	329 00	OUT RUN	329,00
ELEMENTAI MASTER	445,00	STRIDER	390,00	CHOPLIFTER	285,00	PARLOUR GAME	329 00
ESWAT	390,00	SUPER HANG ON	455,00	CLOUD MASTER	300 00	PENGUINLAND	300,00
FATMAN	485,00	SUPER VOLLEY BALL	390,00	COLUMNS	290,00	PSYCHO FOX	329,00
FORGOTTEN WORLD	375,00	TECHNOCOP	419,00	CONTROL STICK AC	140,00		
GAIN GROUND	395,00	TEL TEL BASEBALL	390,00	CYBERG SHINOBI	329 00		
GAIARES	445,00	THUNDER BLADE	375,00	DANAN the Jungle fighter	265 00		
GHOULS N GHOST	390,00	THUNDER FORCE II	395,00	DEAD ANGELS	299 00		
GOLDEN AXE	395,00	TIGER	Tél	DOUBLE HAWK	285,00		
GYNOUG	Tél	VERMILLON	395 00	DYHAMITE DUCK	329 00		
HARD DRIVING	390,00	VOFIELD	360,00	E-SWAT	299 00		
HELL FIRE	395,00	WAREHOUSE MAN	455,00	F 16 FIGHTER	199 00		
HERZOG II	375,00	WORLD CUP SOCCER	375,00	PHANTASY STAR	399,00		
HURRICAN	390,00	WONDER BOY S	390,00	FIRE AND FORGET II	329 00		
INSECTOR X	390 00	X D R	375,00	GAIN GROUND	265 00		
KLAX	390,00						
LAST BATTLE	390,00						
LEYNOS	375,00						
LOST WORD	375,00						

JEUX 8 Bits

R TYPE	329,00		
RAMBO III	329 00		
RAMPAGES	299,00		
RASTAN	299,00		
RC GRAND PRIX	329,00		
SCRAMBLE SPIRIT	299 00		
SPACE HARRIER III	299 00		
SUPER MONACO GP	329 00		
SUBMARINE ATTACK	265,00		
TENNIS ACE	329 00		
THUNDER BLADE	299 00		
WONDERBOY III	330,00		
WORLD CUP ITALIE 90	290,00		
WORLD GAMES	285 00		
WORLD SOCCER	285,00		
ZILLION 2	285,00		

CONSOL MEGADRIVE 16 BITS	1390 00
CONSOL MEGADRIVE 16 BITS + 3 JEUX	1650 00
MASTER SYSTEM +1 JEU SEGA	750,00
MASTER SYSTEM PLUS SEGA	1049 00
GameBoy Nintendo	590,00

Vente par correspondance

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
_____ Tél _____

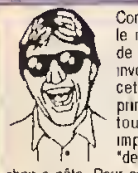
Désignation du produit	Qté	Prix

Signature
Total + Frais de port _____
Paiement par Chèque Mandat lettre ou C R+30 Frs
Frais de port logiciel 25Frs / Frais de port matériel 70 Frs

WARLOCK The AVENGER



Grand fan de films d'horreur de très bonne qualité (Puppet Master, Le Retour de Mary Lou, Lectures Diaboliques, etc.), Jean s'est délecté de ce remake d'un jeu très connu sur C64, et qui oppose une nouvelle fois le Bien au Mal.



Comme d'habitude, le Bien et le Mal s'arrachent le monde. Aujourd'hui, il est question du pays de Beloran qui est envahi de sombres démons invoqués par le mage noir Acmantor. En effet, cet idiot de grand sorcier a invoqué quatre princes démons, qui détiennent désormais sa tour et son château dont ils ont fait une imprenable citadelle. Vous Warlock, devez les "destroyer" avant qu'ils ne vous transforment en chair à pâte. Pour cela, vous devez les retrouver en arpentant les divers niveaux de la tour et de la citadelle. Bien sûr, les servants démoniaques sont là pour vous empoisonner la vie, et le seul moyen de détruire les princes est de trouver suffisamment de sorts "Chaos".

Au début du jeu, vous êtes équipé de quatre sorts. Les sorts d'attaque, plus ou moins puissants, sont des rayons d'eau, de feu ou d'électricité. Vous en avez 50 de chaque. Les créatures rencontrées sont plus ou moins sensibles selon le sort employé (à vous de bien les utiliser). Le quatrième sort est un sort de paralysie (1 charge au départ). En cours de route vous trouverez des coffres (il y en a plein). Ils recèlent des recharges de sorts (eau, feu, éclairs, Chaos, paralysie) ainsi que des clés (très utiles). De plus, le sort "Golem" vous permet de jouer à deux joueurs. Avec autant d'agitation autour de vous, il n'est pas étonnant que vous perdiez un peu d'énergie. Encore une fois, les concepteurs de Warlock ont pensé à vous en parsemant les huit niveaux de pentacles qui rechargeront vos batteries en un rien de temps.

Au niveau technique, il n'y a rien à redire, puisque que le scrolling est multidirectionnel avec une animation correcte et les couleurs sont très flashantes. Le point le plus fort du jeu reste néanmoins la musique (j'adore). Tout ça pour vous dire que Warlock the Avenger est un jeu très sympathique et parfaitement jouable.

Warlock The Avenger / Millésimum

GRAPHISME: 78%	Doc -/10		
ANIMATION: 74	Packaging -/10		
SON: 87%	Amiga / ST / PC (mars)		
JOUABILITÉ: 80%	Jeu en anglais		
	PQ	DL	TL
INTÉRET: 79%	FL	SL	SD

COCONUT

1ER REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE

MEGADRIVE 990 F

GAME BOY + 3 jeux 590 F

AME GEAR 990 F

CORE GRAFX + CD ROM² : 3 690 F

SUPER GRAFX + 1 jeu 1 790 F

LYNX + 4 jeux 990 F

GT TURBO NEC + 1 jeu 2 490 F

CORE GRAFX + 1 jeu + 2ème manette + Quintupleur 1 490 F

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée 75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.69 • Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél (1) 43.55 63 00 • Metro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C Le Triangle -Niv. Bas 34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat 38000 GRENOBLE
Tel . 76.50 99.41

OUVERT DU MARDI AU SAMEDI, de 10H a 19H

LE PLUS GRAND CHOIX DE CARTOUCHES EN FRANCE !!

MEGA-DRIVE



MEGADRIVE JAPONAISE 599

EN PARS COCONUT PROPOSE
MEGA + 1 JEU
MEGA + 2 JEUX
MEGA + 3 JEUX
SUPER PACK
A VOUS DE CHOISIR
MEGADRIVE FRANÇAISE
+ 1 JEU 1 950
JOYPAD SIXBUTTON 230
ARCADE POWER STICK 450
JOYSTICK RE-3 PRO 350
ADAPTATEUR 8 BITS 490

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	490
MASTER SYSTEM II PACK	1590
SUPER SYSTEM	1990

SUPER GRAFX

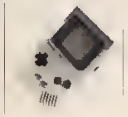


GT TURBO



"THE ALDYNES" DISPO SUR SUPERGRAFX

GAME-BOY



GAMEBOY	550
GAMEBOY + 3 JEUX	900
LIGHTBOY	275
SACOCHE	195
GAMELIGHT	150

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NES	690
BATMAN	290
MARIO	290

LYNX



CONSOLE LYNX COMPLETE + 4 JEUX 990

ATARI 2600

NEO-GEO

NEO GEO COMPLETE	3 490
ADAPTATEUR TAZ 720	350
JOYSTICK NEO-GEO	390
MEMORY CARD	990

GAME-GEAR



GAMEGEAR + 1 JEU 1 290

CORE GRAFX





T-SHIRT COCONUT

TAILLE T1	PETIT
TAILLE T2	MOYEN
TAILLE T3	GRAND

50 F

PASSEZ VOS COMMANDES, APPELEZ CHARLOTTE AU :

67 58 58 88

OU ÉCRIVEZ À :

COCONUT
C/C LE TRIANGLE -
34000 MONTPELLIER

"DICK TRACY" DISPO SUR MEGADRIVE

A VOUS DE JOUER

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES PLACES DISPONIBLES



BON DE COMMANDE

COLISSIMO EN 48 H !

NOM
ADRESSE
VILLE CODE POSTAL
Tel

N° Carte Bleue Date d'expiration /
Signature

TITRES	CONSOLE	PRIX

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

Participation aux frais de port et d'emballage +15F

Règlement : je joins
chèque bancaire
CCP
Mandat lettre
CB
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb.)

P II

P III

ATARI STF/STE

COMPILATIONS

CARTOONS	195
CHALLENGERS	205
DEDLIC	195
DIVE ME CRAZY	195
EDITION N° 1	245
EPYX SPORTING GOLD	295
FESTIVALIA	295
HEROES	295
FULL BLAST	295
LES INITIANTS	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	245
LES FOUS DU FOOT	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
MI TANK PLATOON	295
MASTER ROUND II	490
MAUPITI ISLAND	279
MEAN STREET	245
METAL MASTER	245
MIDWINTER	290
MIG 29 FULCRUM	345
N A N D	245
NINJA TURTLES	245
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PAWN	195
PICK N PILE	240
POPULOUS ET/OU STE	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
QUARTET (CREATION MUSICALE)	549
ROBOCOP 2	195
ROCK DANGEROUS II	249
SECRET OF MONKEY ISLAND	295
SHADOW WARRIORS	195
SPEEDBALL II	295
STRIDER II	245
ST REPLAY VIII (FAMPLER)	450
SUPER CARS 2	249
SUPREMACY	299
S W I V	345
SWITCHBLADE 2	245
THE KILLING BILLY THE KID	245
BLUE MAX	295
BUDOKAN	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF RAJ	295
CHAOS STRIKE BACK	245
CHASE HQ II	195
CHAMPION OF KRYNN	325
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL'S BEQUEST	395
CORPORATION	295
DAS BOOT	295
DELUXE PAINT	495
DICK TRACY	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
ENCHANTED LAND	279
EMPIRE STRIKES BACK	295
EYE OF THE BEHOLDER	295
F15 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	295
FALCON (V1)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL CONFLICT	249
FLIGHT SIMULATOR II (FA)	345
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FORMULA 1 GP	295
GAUNTLET 3	245
GETTYSBURG	345
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	295
GREMLINS II	195
HARD DRIVIN' 2	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II + WORLD CUP	295
FINAL WHISTLE	145
KILLING GAME SHOW	245
LAST NINJA 3	345
LE CRIME NE PAIE PAS	295
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEMMINGS	245
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
MI TANK PLATOON	295
MASTER ROUND II	490
MAUPITI ISLAND	279
MEAN STREET	245
METAL MASTER	245
MIDWINTER	290
MIG 29 FULCRUM	345
N A N D	245
NINJA TURTLES	245
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PAWN	195
PICK N PILE	240
POPULOUS ET/OU STE	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
QUARTET (CREATION MUSICALE)	549
ROBOCOP 2	195
ROCK DANGEROUS II	249
SECRET OF MONKEY ISLAND	295
SHADOW WARRIORS	195
SPEEDBALL II	295
STRIDER II	245
ST REPLAY VIII (FAMPLER)	450
SUPER CARS 2	249
SUPREMACY	299
S W I V	345
SWITCHBLADE 2	245
THE KILLING BILLY THE KID	245
BLUE MAX	295
BUDOKAN	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF RAJ	295
CHAOS STRIKE BACK	245
CHASE HQ II	195
CHAMPION OF KRYNN	325
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL'S BEQUEST	395
CORPORATION	295
DAS BOOT	295
DELUXE PAINT	495
DICK TRACY	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
ENCHANTED LAND	279
EMPIRE STRIKES BACK	295
EYE OF THE BEHOLDER	295
F15 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	295
FALCON (V1)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL CONFLICT	249
FLIGHT SIMULATOR II (FA)	345
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FORMULA 1 GP	295
GAUNTLET 3	245
GETTYSBURG	345
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	295
GREMLINS II	195
HARD DRIVIN' 2	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF 2 + WORLD CUP	295
FINAL WHISTLE	145
KILLING GAME SHOW	245
LE CRIME NE PAIE PAS	295
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEMMINGS	245
LINE OF FIRE	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
MI TANK PLATOON	295
MASTER ROUND II	490
MAUPITI ISLAND	279
MEAN STREET	245
METAL MASTER	245
MIDWINTER	290
MIG 29 FULCRUM	345
N A N D	245
NINJA TURTLES	245
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
PANZA KICK BOXING	245
PAWN	195
PICK N PILE	240
POPULOUS ET/OU STE	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
QUARTET (CREATION MUSICALE)	549
ROBOCOP 2	195
ROCK DANGEROUS II	249
SECRET OF MONKEY ISLAND	295
SHADOW WARRIORS	195
SPEEDBALL II	295
STRIDER II	245
ST REPLAY VIII (FAMPLER)	450
SUPER CARS 2	249
SUPREMACY	299
S W I V	345
SWITCHBLADE 2	245
THE KILLING BILLY THE KID	245
BLUE MAX	295
BUDOKAN	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF RAJ	295
CHAOS STRIKE BACK	245
CHASE HQ II	195
CHAMPION OF KRYNN	325
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL'S BEQUEST	395
CORPORATION	295
DAS BOOT	295
DELUXE PAINT	495
DICK TRACY	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
ENCHANTED LAND	279
EMPIRE STRIKES BACK	295
EYE OF THE BEHOLDER	295
F15 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	295
FALCON (V1)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL CONFLICT	249
FLIGHT SIMULATOR II (FA)	345
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FORMULA 1 GP	295
GAUNTLET 3	245
GETTYSBURG	345
GOLDEN AXE	245
GREAT COURTS II	295
GREMLINS II	195
HARD DRIVIN' 2	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KICK OFF II





COUNTDOWN

Access propose une nouvelle aventure animée, plus réussie encore que Mean Street. Didier s'est jeté corps et âme dans cette histoire inquiétante. Pour une fois, ce n'est pas son penchant pour la bouteille qui lui a fait passer son temps dans une cave, mais son incapacité à comprendre un code secret. Il a fallu que l'esprit torturé de Stéphane s'en mêle pour qu'il sorte enfin de sa prison, en hurlant: "Je ne suis pas un numéro, je suis un nabot libre..."



Dans ce jeu d'aventure, vous jouez le rôle de Mason Powers, un agent de la CIA, au cours d'une enquête se déroulant au Moyen-Orient (Turquie, Israël, Egypte). Au début du jeu, vous vous réveillez dans un hôpital psychiatrique turc, amnésique et gravement menacé (pas l'hôpital, vous!). Le directeur de cet établissement doit en effet vous opérer le lendemain matin, et il ne fait aucun doute que son intervention chirurgicale sur votre cerveau va se solder par un échec, vous transformant du même coup en légume. Vous allez donc dans un premier temps essayer de vous échapper du Sanctuaire, cet asile de fous, où sont enfermés tous les agents de la CIA devenus gênants pour la sécurité nationale. Il faut tout d'abord trouver un moyen de sortir de votre chambre, puis explorer les diverses pièces de l'hôpital, pour trouver objets et renseignements. De cette façon, vous découvrez non seulement un moyen discret de vous échapper de l'asile, mais surtout des informations sur ce qui vous est arrivé. On pouvait s'en douter, de nombreux gardes surveillent les couloirs, et la moindre erreur de votre part vous sera fatale. Le début du scénario, assez classique pour une histoire d'espionnage, profite cependant d'une excellente réalisation technique et d'un système de jeu puissant. Le système Realsound, déjà utilisé dans Crime Wave, Links et Mean Street, donne sur PC des digitalisations audios d'excellentes qualités. Les graphismes sont eux aussi dans leur grande majorité assez beaux. Les animations de certaines scènes, plus les sons ou les dialogues digitalisés crèent une ambience réaliste et angoissante, chose rare sur PC. En outre, le temps est limité et une horloge en haut à droite vous indique en permanence l'heure et le jour. C'est d'autant plus crispant, que chacun de vos actes prend plus ou moins de temps.

Le système de jeu rappelle donc fortement celui de Mean Street, mais il a été rendu beaucoup plus convivial et pratique. En cliquant sur les verbes, puis sur un endroit précis de l'écran, vous parlez avec quelqu'un, vous utilisez un objet, vous déplacez



A L'AIDE!

Ayant eu quelques difficultés à certains endroits du jeu, je me permets de donner quelques conseils pour ceux qui seraient malencontreusement bloqués. Sortez de votre chambre par la fenêtre. Mettez le mannequin dans votre lit, pour tromper les gardes. Coupez les lignes téléphoniques. La sortie secrète se trouve à la cave. Visitez toutes les pièces de l'hôpital et discutez avec un maximum de personnes avant de partir. Dans la cave à vins, la combinaison est 1633, la première colonne correspondant au 1, la deuxième au 2, le troisième au 3, et la quatrième au 6.



un tableau derrière lequel se trouve un coffre, vous escaladez une falaise... De même pour se déplacer, il suffit de cliquer à un endroit sur l'écran. Pour obtenir des dossiers sur les personnages importants, vous utilisez le CAD, une sorte de vidéophone, qui vous met directement en contact avec le système informatique de la CIA. Les dialogues avec les différents personnages sont eux aussi importants. En fonction de votre interlocuteur, il faut vous montrer amical, menaçant, sûr de vous ou implorant, pour obtenir des renseignements. Très bien fait, prenant et intéressant, Countdown est nettement plus difficile que Meanstreet (et toujours en anglais). Il suffit d'oublier un objet dans une pièce pour que vous soyez bloqué un peu plus loin dans le jeu, ce qui vous oblige à recommencer à partir d'une précédente sauvegarde, et c'est un peu dommage! Sans quoi, Countdown est un excellent jeu d'aventure, qui rappelle par certains côtés les jeux de Lucasfilm Games ou Delphine Software.





Countdown	Access Software
GRAPHISME: 92%	Doc. 7/10
ANIMATION: 89%	Packaging: 6/10
SON: 67%	PC (en vente)
DIFFICULTÉ: 80%	Jeu en anglais
INTÉRET: 87%	P.Q / B.F / J.D / F.L 4 / S.L S / T.L

ETINCELLES DE GENIE



Un jeu passionnant l'arcade action sans une fin particulièrement incroyable. Infiltrez les bas fonds du crime et recherchez le chef de l'organisation criminelle de Mr Big...enfin, si vous pouvez tenir jusque là.

Tout n'est pas si terrible!...Vous savez un hélico pour vous soutenir, une machine redoutable, un équipement solide et des tonnes de mouvements. Et alors qui est vraiment le chef...Mr.J'ai dit que c'était Mr Big? Non, il est Mr BIG !



MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE L'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI. Le futur est un lieu très Cur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa lutting économique - l'OCP. Si vous voulez mourir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit, si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à créer pour le retirer de DETROIT!





TOTAECALL



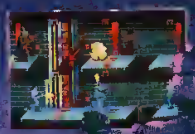
Ce jeu d'arcade incroyablement réaliste des hautes de Paris-Dakar versions arrêtés du Sahara. Votre mission est de traverser, le plus vite possible et d'approximativement 10 différents pays, plus dangereux les uns que les autres. Vous pouvez choisir votre véhicule parmi 3 différents types de voitures. Pour les changer vous devez vous arrêter aux stands. Vous avez également un choix entre 3 différents types de pneus. Vous devez aussi faire le plein régulièrement sinon vous tomberez en panne sèche. Vous pouvez également choisir votre copilote. Il est le plus important de votre équipe car il vous indique les instructions pour vous aider à naviguer à travers le parcours. Vous devez également faire attention à votre temps, car si vous dépassez le temps imparti, vous serez éliminé de la course. Vous pouvez également choisir votre copilote. Il est le plus important de votre équipe car il vous indique les instructions pour vous aider à naviguer à travers le parcours. Vous devez également faire attention à votre temps, car si vous dépassez le temps imparti, vous serez éliminé de la course.



Le jeu d'arcade de Mitchell Corp. le plus grand de l'année vient d'être emporté sur micro! Il n'y a pas autant de monde avec Pang. Celui-ci c'est détruire tous les ballons que se divisent au fur et à mesure grâce aux différentes armes qu'il ramasse. Une jouabilité brillamment rapide pour des joueurs d'une très meilleurs réflexes - Service balançeur de l'invasion des ballons et restituez le calme!

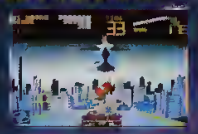


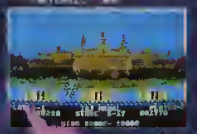


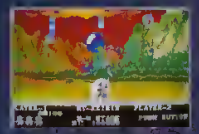












SFMI - BP 114 . 06560-VALBONNE . TEL

LINKS

Encore et toujours le golf, et c'est cette fois-ci Jean, notre chasseur de goélands favori, qui s'est penché sur ce jeu, qui ne fonctionne qu'en VGA sur PC, et qu'US Gold devrait convertir sur Amiga et ST prochainement.





UNE BONNE SURPRISE
VOUS ATTEND A LA PAGE 27...



On peut dire que des jeux de golf il en existe un grand nombre, tous plus beaux les uns que les autres, mais avec Links, on aborde le domaine du luxe (qui est synonyme de golf). Je ne vais pas vous expliquer ce qu'est le golf, car je suis sûr que tout le monde connaît. Mais du logiciel, je puis causer! Ce dernier né d'Access Software est sans aucun doute le plus réussi graphiquement de tous, de même au niveau sonore (carte Ad Lib et MT32) et en matière de simulation.
Dès le début, une option "Practice" s'offre à vous. Vous pouvez vous entraîner sur parcours (c'est-à-dire vous rapprocher du green) puis vous passez en mode "Putting" afin de vous habituer à putter (à mettre la baballe dans le trontrou). Ensuite personne ne vous empêche de faire une course. Ici encore, vous avez le choix entre les 18 trous, les 9 premiers et les 9 derniers. Une fois sur le début du parcours, la manipulation est classique pour les adeptes de golf sur micro. Il faut sélectionner votre club, tenir compte de la direction et de la vitesse du vent, ... La grande nouveauté réside dans le fait que lorsque vous avez lancé votre balle, Links vous permet de revoir le coup sous deux angles, ainsi que la possibilité de rejouer ledit coup. Ainsi, fini les swings mal contrôlés! Le terrain peut aussi être vu de différents angles ainsi que de dessus. Ah! Encore une option (pour les plus maniaques), le joueur peut se placer par rapport à la balle et sélectionner au millimètre près, l'endroit auquel il va la cueillir. La musique n'est pratiquement pas présente (d'ailleurs, pas question de troubler la concentration d'un pro), mais on entend gazouiller des petits zozlaux tout le long du parcours. Quant aux graphismes, je pense que les mots seraient de trop, alors régalez vous avec ces splendides photos que nous vous offrons en attendant de trouver Links chez votre revendeur.

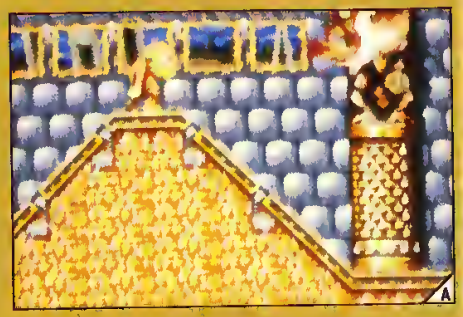


Links / Access Software

GRAPHISME: 93%	Doc. 7/10			
ANIMATION: 75%	Packaging 6/10			
SON: 64%	PC (en vente)			
JOUABILITÉ: 83%	Jeu en anglais			
INTÉRET: 93%	PQ	DL 5	TL 5	
	FL 5	SL	SD	



TOKI



Se préparant chaque Mois depuis la rentrée 90 à tester ce jeu, Frank n'a jamais voulu nous croire quand on lui à dit que cette fois-ci, c'était la bonne. Et pour réellement se convaincre de l'existence du jeu, il a joué des heures durant. Ce n'est qu'une fois pleinement rassasié qu'il consenti à coucher sur le papier ses impressions.





Toki, qui devait initialement sortir à la rentrée 90, ne sera finalement disponible qu'au mois de mars 91. Cette attente n'aura pas été veine puisque le résultat final est tout é fait exceptionnel. Pour situer rapidement le jeu, sachez qu'il renferme absolument tous les ingrédients du jeu d'arcade.

Le scénario n'est, encore une fois, pas d'une grande originalité, il est seulement un prétexte é ce superbe jeu. Votre bien-aimée vient d'être kidnappée sous vos yeux par une cruelle sorcière, sans que vous n'ayez pu asquisser un geste. En plus, avant de partir, cette dernière vous a transformé en un énorme singe.

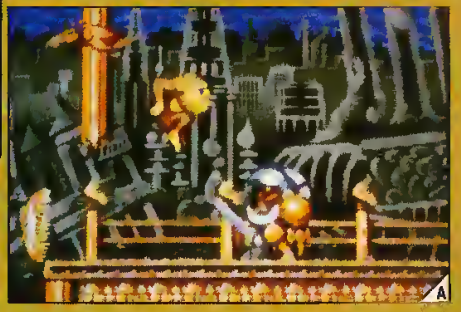
Votre objectif est donc double, recouvrir votre apparence humaine et délivrer votre dulcinée. Une fois l'histoire en tête, vous êtes prêt pour la grande aventure! Le jeu comporte en tout six niveaux, tous ponctués par un combat contre un monstre final... mais avant d'y arriver, de nombreux pièges vous attendent. En plus des bestioles hostiles comme les crocodiles, les plantes carnivores, les pics, les "termitières" explosives..., vous devrez faire preuve de patience et d'astuce pour franchir certains obstacles. Par exemple, il n'est pas rare de devoir utiliser les éléments du décor comme passe-droit au tableau suivant. Le plus souvent, il s'agit d'un levier á bascule actionné par un système de poids, mais en d'autres endroits, vous utiliserez les compètences de bestioles inoffensives.

Chacun des niveaux comporte bien évidemment ses particularités. Ainsi dans l'un, Toki devra s'adonner á la plongée sous-marine, dans l'autre affronter les flammes, ou bien encore, dans un troisiéme, se jouer de la glace. Sur le plan des bonus, le jeu ne faillit pas aux règles désormais bien connues, et il est donc possible de se procurer des armes supplémentaires (différents types de tirs) ou des protections, comme le casque de football américain par exemple.

Techniquement, et comme précisé ci-dessus, le jeu est pratiquement parfait. Sur Amiga, les graphismes en vraies 32 couleurs (en fait beaucoup plus á l'écran) et la bande sonore sont d'excellente qualité. De plus, cette version comporte tous les détails présents sur la borne d'arcade en plus d'un scrolling différentiel (absent sur la version ST). La seule différence provient de la taille de la fenêtre de jeu, réduite sur micro, et non plus plein écran. En résumé, un grand bravo á l'équipe d'Ocean France, dont la constance dans la qualité de leurs productions est un modéle du genre!









VOIR NOS CONDITIONS D'ABONNEMENT P. 27

Toki — Ocean

GRAPHISME: 90%
ANIMATION: 94%
SON: 81%
JOUABILITÉ: 84%
INTÉRET: 94%

Doc. -
Packaging -
Amiga / ST (mars)

Jeu en anglais

P.Q.	B.F.	R.F.
D.L.	S.L.	J.D.

FLIGHT SIMULATOR
-ATP-

Didier connaît parfaitement les avions de ligne, une de ses passions. Un jour, il a même tenté de passer son brevet de pilote, malheureusemeot après sa première leçon l'instructeur lui a interdit formellement de reprendre les commandes d'un avion. Allez savoir pourquoi... Depuis, il s'est rabattu sur les simulations ou tout lui est permis notamment les loopings avec un 747.



Passionnés de Flight Simulator, de UFO'S et autres simulateurs de vol du même genre, réjouissez-vous, car Sublogic nous propose ce mois-ci un logiciel, ATP, qui ne peut que vous satisfaire. Il s'agit d'un simulateur de vol, qui vous met aux commandes de plusieurs avions de lignes commerciales. Attention, il s'agit d'un véritable simulateur de vol, et non pas d'un de ces logiciels irréalistes dans lesquels, effectuer un looping ou un tonneau, est aussi facile avec un 747 qu'avec un avion d'acrobaties. Ici, le réalisme a été poussé à l'extrême et un simple décollage en mode manuel demande de nombreux essais. De la même manière, chaque appareil possède ses propres caractéristiques et demande donc un pilotage approprié. Vous avez ainsi accès à plusieurs types d'avions: Boeing 737, 747, 767, Airbus A320 et Shorts 360, un petit appareil vous permettant d'atterrir sur un des petits aéroports. En effet près de 500 villes des USA sont présentes sur le jeu original, avec 26 aéroports internationaux et près de 400 aéroports "nationaux" (accessibles uniquement aux petits appareils). Il est en outre possible d'utiliser les nombreux scénarios, déjà édités par Sublogic, qui permettent de survoler entre autres l'Europe, mais aussi Hawaï et ses îles volcaniques. En ce qui concernent les options accessibles, je crois que jamais, aucun simulateur de vol n'en avait proposé un tel nombre. Il suffit de savoir qu'une quarantaine de touches du clavier sont utilisables directement, ou en appuyant sur les touches "Shift" ou "Control" ou "Alternate", ce qui donne en tout plus de 120 combinaisons, plus les touches de fonctions qui permettent d'accéder à divers menus, pour configurer le jeu, choisir le vol, la ville de départ, celle de destination, le temps.. Tout ceci donne un nombre incroyable de possibilités et de configurations de jeu. Par exemple, il est possible de faire varier les fréquences des ondes radios reçues ou émises, ce qui permet d'échanger de nombreux messages avec les tours de contrôle avoisinantes. Vous devez vous occuper d'établir le plan de vol, faire le plein ou non de kérosène, en fonction du type d'appareil, de la charge de votre avion (suivant le nombre de passagers, les conditions météorologiques...) Les graphismes et le système de commande n'ont pas beaucoup changé depuis Flight Simulator, et c'est dommage! Il est bien sûr possible d'utiliser en partie la souris, ou un joystick. Quoi qu'il en soit, au premier abord, on pourrait croire que ce soft est complétement injouable, trop complexe, trop réaliste et lourd d'utilisation. Heureusement, les auteurs de ce



produit y ont pensé, et un système de pilote automatique permet de compenser en grande partie vos erreurs. En fait, ce système de pilotage automatique est vraiment très performant, puisqu'il peut éventuellement effectuer la totalité d'un vol seul, décollage et atterrissage compris, ce qui permet d'observer et de comprendre les différentes procédures. La documentation très complète, permet en outre de bien assimiler les multiples options et possibilités de ce jeu. Ceux qui connaissent déjà Flight Simulator, devraient rapidement comprendre l'essentiel du système de commande de cette simulation. Pour les autres, ATP reste un simulateur complexe, difficile à maîtriser, pas très beau

Flight Simulator ATP Sublogic

GRAPHISME: 57%
ANIMATION: 59%
SON: 11%
JOUABILITÉ: 61%
INTÉRET: 68%

Doc: 8/10
Packaging: 7/10
PC (en vente)

Jeu en anglais

P.Q	B.F	J.O
F.L	S.L	T.L

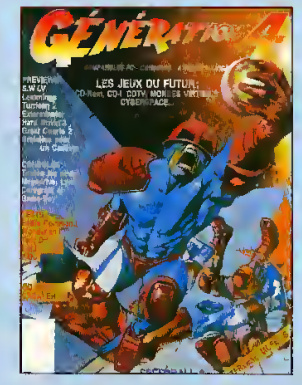
CHAQUE MOIS !

Votre titre préféré chez vous

GENERATION 4

Le premier magazine d'information de l'informatique de loisirs







GENERATION 4 vous offre le CINEMA !

Abonnez-vous !

et profitez de ces conditions exceptionnelles:

11 NUMEROS POUR LE PRIX DE 10
22 NUMEROS POUR LE PRIX DE 20

oui, je souhaite m'abonner à GENERATION 4 pour:

☐ 11 NUMEROS au tarif de 250 francs, **soit 1 numéro gratuit** (362 francs pour l'étranger).
Je reçois en cadeau un superbe autocollant couleur de GENERATION 4 (à recevoir sous 3 semaines).

☐ 22 NUMEROS au tarif de 500 francs, **soit 2 numéros gratuits** (725 francs pour l'étranger).
Je reçois en cadeau la carte de cinéma PRIVILEGE N°1 UGC,
qui me permet d'aller voir gratuitement 4 de mes films préférés (à recevoir sous 3 semaines).

Je paie par:
☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de PRESSIMAGE
☐ Mandat postal pour l'étranger

DATE
SIGNATURE:
(DES PARENTS POUR LES MINEURS)

☐ Mr ☐ Mme ☐ Melle Prénom:
Adresse:
Code postal. Ville: Tél.

Bulletin à retourner sous enveloppe affranchie à : GENERATION 4- abonnement 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris

SPORTS 4D DRIVING

Ne pouvant pratiqner que le kart (c'est le seul engin sur lequel il arrive à toucher les pédales), Didier se jette littéralement sur tous les softs de voiture. Et même sur micro, il éprouve des difficultés à tester ce genre de jeu, surtout sur le plan de ses appuis. Que voulez-vous, être en équilibre sur trois bottins (afin de voir l'écran) n'est pas donné à tout le monde.



Nous l'avions déjà testé dans le numéro d'octobre 1990, sous le nom de Skid Marks. Mindscape propose désormais ce soft dans sa toute dernière version, et sous le nom de 4D Sports Driving. Je vous rappelle qu'il consiste en un jeu de simulation de conduite automobile, sur divers circuits. Il s'agit au premier abord d'un 'remake' de Hard Drivin', avec tout au long des parcours, des loopings, des virages relevés, des tunnels, des tremplins... La grosse différence vient des nombreuses options proposées au joueur, avec pour commencer, un éditeur de circuits. Ce dernier, très facile à utiliser, permet en quelques minutes de se fabriquer son propre circuit, puis de le sauvegarder sur disquette. Les possibilités offertes par cet éditeur sont impressionnantes. Trois types de routes (normales, boueuses ou enneigées), des virages plus ou moins serrés, voire relevés, plusieurs types de loopings, de nombreuses sortes de croisements, des ponts, de nombreux objets pour les décors (maisons, bateaux...). Un système de caméra permet de voir votre voiture sous plusieurs angles. Vous pouvez même visualiser votre course au ralenti, la sauvegarder, utiliser les fonctions de zoom et changer de points de vue durant le ralenti, etc. Là







encore, la simplicité d'utilisation du système est un véritable plaisir. Venons-en à la jouabilité et à l'animation, qui étaient les points négatifs de Skid Marks. Autant vous dire tout de suite que les programmeurs ont fait du bon boulot. La voiture répond parfaitement au moindre mouvement du volant, sans pour autant devenir incontrôlable dans les virages. L'animation est fluide, rapide et vous pouvez faire varier le degré de détail des décors pour l'accélérer. La représentation de la course est bien sûr en 3D (et non pas en 4, ce qui semble difficile), mais l'éditeur lui est en 2D, ce qui permet une meilleure représentation du circuit. Il est possible de se mesurer à un(e) adversaire sur un circuit, chacun d'entre eux (elles) ayant un style de conduite particulier. Mon seul reproche concerne les sons et les musiques, qui malheureusement n'exploitent pas les possibilités offertes par les cartes sons. Des améliorations qui sont les bienvenues et qui permettent à ce soft de se positionner nettement au-dessus de Hard Drivin' II, testé lui aussi dans ce numéro.

4D Sports Driving / Mindscape		
GRAPHISME: 70%	Doc: 7/10	
ANIMATION: 89%	Packaging: 7/10	
SON: 66%	PC (en vente)	
JOUABILITÉ: 87%	Amiga / ST (mars)	
INTÉRET: 86%	Jeu en anglais	
	P.D	J.D	T.L
	F.L 4	S.L	S.D

Nouveau ACS voici!

NOUVEAU SYSTEME DE COPIAGE ALLCOPY-SYSTEM 2 POUR COPIER TOUS LES PROGRAMMES AMIGA

Avec le nouveau Allcopy Backup System 2, même débutant, vous ferez des copies de sauvegarde en professionnel
Nous avons développé un nouveau programme de sauvegarde plus efficace, qui n'a pu etre entièrement arrêté par aucune protection
En plus d'une unité de disques supplementaire, il vous faut les dispositifs de copiage inclus dans l'ensemble matériel ACS pour profiter de toutes les fonctions de ce programme sans égal, fourni avec un manuel concis.

Le nouveau ACS 2 est utilisable avec Amiga 2000. Il vous sera possible de copier de différentes formes internes, Atari ST, PC, etc.

La nouveauté Visual Mode vous permet de mieux verifier le contenu des pistes de disques. Grâce à cette caractéristique il sera possible de faire des copies des futurs programmes encore mieux protégés.
Il nous est de première importance de bien défendre notre réputation comme fabricateurs du programme copieur le plus performant. Pour cela, nous ferons parvenir, à tous les acheteurs de ACS 1 une copie de ACS 2 entièrement sans charges.

En partie, les programmes utilitaires fournis avec l'équipment ACS peuvent être utilisés sans unité de disques supplémentaire. Les programmes contiennent plusieurs détails facilitant la commande du processus de copiage. Par ex. ACS dispose d'une fonction unique permettant de localiser l'unité et la piste ou l'erreur de copiage s'est produite, même lorsque vous utilisez quatre unités de disque simultanément.

ACS 2 est un investissement supplementaire de même importance que la memoire RAM ou une unité de disque.

... A CE PRIX INCROYABLEMENT AVANTAGEUX
EQUIPEMENT + LOGICIEL seulement 395 F



Oui. Envoyez moi un système copieur ACS 2 avec logiciel au prix de 395 F + 29 F frais d'envoi
N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT! Allcopy Système sera livré à votre domicile, il est payable après une période d'essai de dix jours

Nom _____
Adresse _____
_____
Pays _____

NOTE! A l'achat de 2 ensembles ou plus vous ne payerez que 316 F l'unité ce qui correspond à une économie de 20 % en tout. Les frais d'envoi sont toujours 29 F sans égard au nombre d'unités commandées
Faites-moi parvenir _____ unités

Découpez et envoyez ce coupon dans une enveloppe. N'oubliez pas d'affranchir votre envoi!

HI-TEC INVENTIONS
P.O.BOX 65
SF-33271
TAMPERE
FINLANDE

AVERTISSEMENT!
Ce dispositif est reservé exclusivement aux copies de sauvegarde. Il est bien sur interdit de faire des copies pirates des programmes.

World Championship BOXING MANAGER

S'étant adonné à la boxe dans sa jeunesse, une des nombreuses disciplines sportives de combat qu'il pratiqua, Jean garde une tendresse toute particulière pour les combattants du noble art. En effet, ses séjours répétés à l'infirmerie du club ont quelque peu entamé sa hargne naturelle. Maintenant il préfère jouer le rôle d'entraîneur à celui de boxeur.



Boxing Manager est à la boxe ce qu'est Rock Star au show business. Il s'agit en fait de prendre en charge une équipe de cinq boxeurs sélectionnés au départ sur leurs bonnes têtes, car les caractéristiques n'apparaissent qu'après avoir signé un contrat. Ensuite direction votre bureau où une secrétaire blonde platine vous attend. Ce n'est pas une raison pour abandonner vos boxeurs. La première chose à faire est d'entraîner vos poulains en fonction de leurs faiblesses. Pendant qu'ils suent dans les mains de l'entraîneur, il vous reste à dégoter des combats. Pour cela, il suffit de décrocher le téléphone. Lorsque votre interlocuteur vous répond, vous choisissez un de ses boxeurs (avec un coefficient de combat plus ou moins égal au vôtre), et enfin votre pourcentage sur le match. Si l'adversaire est plus faible, ne soyez pas trop gourmand, sinon le combat n'aura pas lieu. Puis vous devez avertir la Ligue afin d'obtenir un arbitre pour officialiser le match. Vous pouvez envoyer des espions afin de vous renseigner sur l'entraînement d'un boxeur, ou bien pour assister à un match à votre place. Lorsque vous assistez à un match, vous pouvez voir la présentation des boxeurs, puis vous assistez aux commentaires des présentateurs télé. Par contre lorsque vous participez à un match, vous pouvez, entre deux rounds, donner des directives à votre boxeur, mais aussi le soigner.

Boxing Manager est fort bien réalisé, même si les graphismes sont assez moches, mais quel est le plus important, les graphismes ou l'intérêt? Si vous avez aimé Rock Star, je suis sûr que vous vous éclaterez comme une bête (sans prendre de coups) à diriger une équipe vers le championnat du monde.

World Championship Boxing Manager Krysalis

GRAPHISME: 52%	Doc: 7/10	
ANIMATION: -	Packaging: 7/10	
SON: -	**Amiga / PC / ST (en vente)**	
JOUABILITÉ: 85%	Jeu en anglais	
INTÉRET: 70%	P.Q / B.F / R.F.	
A / S	F.L 3 / S.L 3 / D.L	



Genghis Khan

Dans une simulation tout à la fois militaire, économique et diplomatique, revivez l'irrésistible ascension d'un simple Chef de tribu, TEMUDJIN, qui deviendra peu à peu le fameux et terrible GENGIS KHAN en possédant le plus grand Empire qui ait jamais existé sur cette terre allant de la Chine jusqu'à l'Oural.



Dans GENGHIS KHAN, force et compétence militaire ne suffisent pas. Il faut aussi des talents de diplomate. Un bon mariage permet d'établir des relations stables et longues.



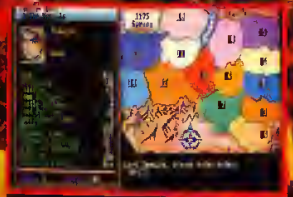
Choisirez-vous de privilégier votre aptitude au commandement militaire aux dépens de vos talents de négociateur diplomatique?





Contre les Merkits, GENGIS KHAN lance sa redoutable cavalerie. Mais attention aux embuscades!





2 scénarios sont possibles. Dans le scénario de la conquête Mongole, en tant que TEMUDJIN, vous aurez la lourde tâche d'unifier toutes les tribus et devenir GENGIS KHAN.



BANDITS KINGS OF ANCIENT CHINA

KOEI

INFOGRAMES

Le prochain jeu retracera en l'an 1101, en Chine, la lutte épique entre le Premier Ministre Gao Qiu qui vient de s'emparer du pouvoir au détriment de l'Empereur et les Seigneurs de Guerre, qui sont l'ultime espoir de la Chine et de l'Empereur déchu.

ATATRUCS (POUR ST)

SPEEDBALL 2

J'avais oublié de vous dire que vous pouvez retrouver Arioch quasiment tous les jours sur le 3615 GEN4. S'il n'y est pas, c'est qu'il cherche des Ataltrucs, qu'il lit son Bescherelle, qu'il s'offre de nouveaux T-Shirts ou Dieu seul sait quoi encore. Mais, et il insiste là-dessus à chaque fois qu'on se voit, il ne fait plus QUE des choses honnêtes. Il trouve l'argent infini grâce à Discpac : remplacez 91 78 05 1E par 60 02 4E 71, et remplacez 97 78 05 1E par 60 02 4E 71. Vous voulez 9999 crédits ? Faites une sauvegarde de la partie, lancez Discpac, choisissez l'option "accès physique" sur le disque du jeu, retirez le disque et remplacez-le par la disquette avec votre sauvegarde de la partie. Allez sur le secteur 2, puis revenez sur le secteur 1. Piste 0, secteur 1 (league), en offset 0004, écrivez 270F. Même chose sur la piste 1, secteur 1, en offset 4, pour le mode Cup. Le mois prochain, ne ratez pas le tableau qui vous permettra de modifier toutes les caractéristiques des joueurs.

VAXINE

Toubab peut difficilement résister quand il voit un truc comme le temps de départ, il ne peut pas s'empêcher de le modifier, en cherchant la séquence 11 FC 00 09 0A 5A et en remplaçant 09 par une valeur de 00 à 7F. C'est un peu pareil avec ce qu'il appelle les "demi-pastilles vertes en haut à droite de l'écran". remplacez 53 78 09 F4 par 4E 71 4E 71, et vous en aurez à l'infini. Pour avoir des tirs à volonté : cherchez 31 FC 00 64 0A 24 et remplacez 00 64 par une valeur de 00 00 à 7F FF. Attention, si vous choisissez une valeur très importante, ne récupérez plus les tirs que vous trouverez sur le terrain, sinon ça plante. Pour finir avec Vaxine, voici les crédits : cherchez 11 FC 00 03 09 1D et remplacez 03 par une valeur de 00 à 7F.
Arioch, lui, vous les file infinis, les crédits : cherchez 71 53 38 09 et remplacez 53 38 par 60 02.

SAINT DRAGON

Toubab vous refile les crédits infinis. Remplacez D1 6E 00 A2 par 4E 71 4E 71. Et pour les vies infinies : remplacez D1 6E 01 22 par 4E 71 4E 71. Merci Toubab.

DRAGON BREED

Arioch a trouvé plein de trucs, c'est la folie ! Crédits infinis : cherchez 53 6E 00 D0 et remplacez 53 6E par 60 02. Vies infinies : cherchez 53 6E 00 CE et remplacez 53 6E par 60 06. Temps infini : cherchez 0C 6E 09 59 00 D2 et remplacez 0C 6E par 3D 7C. Pour choisir à quel niveau commencer, cherchez la séquence 3D 7C 00 01 00 2E et remplacez 01 par une valeur de 01 à 06. Il faut faire cette opération deux fois.

OPERATION HARRIER

C'est Arioch qui s'y est collé. Avec, pour commencer, les vies infinies : cherchez 53 38 02 97 6B 1C, et remplacez 53 38 par 60 04. Fuel infini : cherchez 53 78 02 F6 6A 0E et remplacez 53 78 par 60 12. Puis cherchez 53 78 02 F6 6A 10 et remplacez 53 78 par 60 14. Enfin, cherchez B0 7C 06 00 6F 04 30 3C et remplacez 6F 04 par 4E 71. Les bombes de 1000 livres, vous en voulez une infinité ? Ok ! Cherchez 53 78 02 7A et remplacez 53 78 par 60 02. A faire deux fois. Les bombes de 500 livres ? Cherchez 53 78 02 78 et remplacez 53 78 par 60 02. A faire deux fois. Pour les missiles à tête chercheuse, cherchez 53 78 02 7C et remplacez 53 78 par 60 02. A faire deux fois.
A part ça, Arioch n'aime pas la guerre, bin tiens. Pour les roquettes infinies, cherchez 53 78 02 7E, et remplacez 53 78 par 60 02. Pour ne plus être embêté par les dégats causés par vos problèmes de pilotage (exceptées les collisions avec les autres avions et les crash, quand même), cherchez 91 38 02 A0 et remplacez 91 38 par 60 02.

HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Arioch a trouvé les vies infinies, sans se fatiguer, puisqu'il a cherché les différents passwords, à taper au début du jeu. Les voici : WOLFMAN (Niveau 2), HAMMER (Niveau 3), LUGOSI (Niveau 4), NOSFERATU (Niveau 5), GARLIC (Niveau 6), BOGEYEATER (Vies infinies), CUSTODES (Non identifié).

LEGEND OF THE LOST

Toubab recherche les vies infinies, il tombe sur la séquence 06 79 00 01 00 00 35 14, et remplace 01 par 00. Il fait cette manip sept fois, en tout. Et il obtient les Pas cool, ça ?
Et voici les codes : "RHINO", "STONES", "LADDER", "ESCAPE", "LAVA", "FINALE".

VI

Je dois sûrement être le premier Bidouilleur Malade au monde à écrire sa rubrique à partir de VI (prononcez vi-aille), l'illustre éditeur abondamment utilisé sous Unix. Je tenais à le dire. J'ai trouvé le courage infini.

CHASE HQ 2

Toubab n'est pas du genre à se laisser faire. Quand un truc l'agace, il le change. Ainsi, pour choisir à quel niveau commencer, il cherche la chaine 33 FC 00 01 00 03 49 22 et remplace le 01 par une valeur de 01 à 06. Pour le turbo infini, il remplace 72 14 53 40 par 72 14 4E 71. Les options continues à l'infini ? Sans problème ! Il remplace 53 39 00 00 98 81 par 4E 71 4E 71 4E 71. Le temps infini ? Du gâteau ! Il change 23 C0 00 03 49 00 en 4E 71 4E 71 4E 71.

DEATH TRAP

Il a cherché les vies infinies, il les a trouvées : remplacez 53 78 04 56 par 60 04 F7 CA. Il a cherché les crédits infinis, il les a trouvés : remplacez 53 78 04 52 par 60 02 F7 C8. Et il s'appelle Toubab.

WINGS OF DEATH

Voici un nouvel Atatruciste, il s'appelle Babuot, et il nous livre ici un cheat-code pour un des jeux préférés de Watsit. Juste avant le jeu, sur l'écran de contrôle, tapez ST FOREVER, vous pourrez choisir le niveau de départ.

MYSTICAL

Quand il sort du placard dans lequel ses parents l'enferment depuis plusieurs années, Toubab trouve des trucs infinis. Et que je te trouve les vies infinies en remplaçant 53 79 00 01 01 8C par 4E 71 4E 71 4E 71, et que je t'obtiens l'énergie infinie en deux coups de cuillère à pot, en cherchant 0C 79 00 64 00 00 FE BC pour remplacer 0C 79 par un 33 FC. Quand ses parents en ont assez, il retourne dans son placard. Envoyez vos dons à Pressimage, à l'attention du Bidouilleur Malade, qui transmettra, comme d'habitude.

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Toubab, martyrisé par sa famille, a trouvé le cheat-code pour ce jeu délirant. Si vous n'aimez pas Monty Python, ne lisez plus jamais aucun Génération 4, je vous l'interdis. Bon, donc, il faut taper SEMPRINI sur le tableau des scores, grâce à quoi on a droit à plein de nouvelles options très sympas. Un truc rigolo, aussi, si vous tapez PDOKY, toujours sur le tableau des scores.

SIMULCRA

Gillus a trouvé les vies infinies : cherchez 61 00 04 FE 53 6D 01 A2 66 8E et remplacez 53 6D par 60 92.

ATOMIC ROBOT KID

Gillus vous communique le cheat code sur la page de présentation, tapez TUESDAY 14TH (en majuscules, et sans utiliser le pavé numérique).

TIME SOLDIER

Il a trouvé les vies infinies, il s'appelle Gillus et à l'heure où j'écris ces lignes, il doit être sous 3 mètres de neige. Cherchez 23 C4 00 00 27 B2 28 39, et remplacez 23 C4 par 60 04. Cette manip recherche/remplacement est à faire deux fois, sans quoi ça ne marche pas. Attention, ça ne marche qu'avec Discpac.

METAL MASTERS

Arioch vous conseille d'éditer le fichier \AUTO\MASTER.PRG. Il vous conseille ensuite de chercher B6 89 00 06 6D 00 01 04. Un conseil d'Arioch, remplacez cette séquence par 4E 71 4E 71 4E 71 4E 71. Vous avez de l'argent infini. Arioch vous conseille d'écouter du hard-rock. Mais alors, là, laissez tomber.

POP UP

Arioch edite le fichier GAME. Pour les vies infinies, cherchez 4A 50 67 8A et remplacez par 4A 50 4E 71. Même chose avec la chaine 4A 50 67 D8. Attention, ça ne marche qu'en jouant seul.

ATATRUCS AVEC L'ULTIMATE RIPPER

Vous ne pourrez pas utiliser les Atatrucs qui suivent si vous ne possédez pas la cartouche Ultimate Ripper. Elle permet d'interrompre les jeux et d'aller farfouiller en mémoire, ce qui est le principal passe-temps d'un Bidouilleur Malade. Certains jeux sont cryptés, un désassembleur et un editeur de secteurs ne suffisent pas : il vous faut cette cartouche. Pour vous la procurer, renseignez-vous apres d'Eurosoft, 190 rue de Lezennes, 59650 Villeneuve d'Ascq.

COMMANDO (ULTIMATE)

Toubab a inséré sa cartouche, a allumé son ST, a lancé Commando, a joué, et puis il a appuye sur le bouton de l'Interrupt Ring. Ensuite, il est allé modifier le 53 2A 00 1C par un 60 02 4E 71 : nettement plus joli, a recommencé (il a cherché 53 2A 00 1C et a remplacé le tout par un 60 02 4E 71, pour les moins doues d'entre vous). Ca lui a permis de continuer de jouer avec les vies infinies, ce qui était impossible à faire avant l'Ultimate.

CARVUP (ULTIMATE)

Dommage, ceux qui n'ont pas lu cette partie des Atatrucs sous prétexte qu'ils n'ont pas l'Ultimate Ripper ne sauront jamais quels sont les cheat-codes qui existent pour ce jeu. Sur le tableau des scores, il faut choisir un de ses trois noms : BUMPER (et vous obtenez 4 vies à chaque début de sous tableau et un bonus), PUSSYCAT (toc, 9 vies) ou ARNIECAR (écrivez en Bal TOUBAB sur GEN4 si vous trouvez à quoi ça sert...).
Pour les vies infinies, cherchez 04 79 00 01 00 01 3B 42 et remplacez 00 00 par 00 01.

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS (ULTIMATE)

En plus du cheat-code donné quelque part dans ces pages, Toubab a aussi trouvé les vies infinies. Cherchez 33 FC 00 02 00 01 78 8C et remplacez moi le 00 02 par un 7F FF tellement plus avantageux. Bon, ce ne sont pas des vies infinies, mais si vous les perdez toutes, c'est que vous êtes vraiment un mongolien, on ne peut rien pour vous. Que les mongoliens m'excusent.

TOOBIN (ULTIMATE)

Toubab casse la baraque. Il ne pouvait pas interrompre le jeu avec sa belle cartouche. Il s'est mis alors au travail pour trouver pourquoi ça ne marchait pas. Et il a trouvé : avec un éditeur, modifiez le disque en cherchant la séquence 42 38 FA 07 et en la remplaçant par un 4E 71 4E 71. Même chose avec les séquences 42 38 FA 09, 42 38 FA 13, 42 38 FA 15.
Ensuite, pour les vies infinies, vous pouvez lancer le jeu et appuyer sur le bouton de votre Interrupt Ring et remplacez (en mémoire) la séquence 53 60 00 30 par 4E 71 4E 71.

COUGAR FORCE (ULTIMATE)

Hop, vous cherchez la chaine 66 0E 70 03 33 C0 et vous remplacez 03 par 70. Et vous avez les vies infinies, grâce à super-Toubab, qui finit son atatruc par un mystérieux "Il faut d'abord jouer une partie avant d'avoir le trainer".

GOLDEN AXE (ULTIMATE)

C'est encore Toubab qui a fait le coup : interrompez le jeu pendant l'intro, et cherchez 53 28 00 2B pour remplacer le 53 par un 52. Vous obtenez les vies infinies pour les deux joueurs, pas de jaloux.

BADLANDS (ULTIMATE)

Toubab Toubab Toubab a a a trouve trouvé trouvé les les les crédits crédits crédits infinis infinis infinis. Cherchez cherchez cherchez la la la sequence séquence séquence "53 68 00 94" et et et remplacez remplacez remplacez par par par "4E 71 4E 71".
NB : cette opération recherche/modif est à faire 3 fois.

RICK DANGEROUS 2 (ULTIMATE)

Youpi youpi, le jeu était codé, on ne pouvait rien faire, du moins sur les versions originales. Mais grâce à Gillus et à sa cartouche magique, vous allez avoir de l'infini comme jamais. Pour les vies infinies, cherchez 04 79 00 01 00 01 77 10 et remplacez le premier 01 par un 00. Pour les éclairs infinis, cherchez 04 79 00 01 00 01 76 14 et même chose, remplacez le premier 01 par un 00. Pour les bombes infinies, cherchez la séquence 04 79 00 01 00 01 77 02 et vous savez ce qu'il vous reste à faire comme modif.

WARZONE (ULTIMATE)

Gillus fait dans la necrophilie, en ressortant un aussi vieux jeu, tout poussiéreux. Il est vrai qu'il était codé, on ne pouvait rien faire sans cette cartouche Ultimate Ripper. Nous voilà donc capables d'obtenir les vies infinies, et on ne va pas se gêner : cherchez 04 11 00 01 4E BA 43 CC 4E BA et remplacez par 01 par 00.

LINE OF FIRE (ULTIMATE)

Toubab n'ayant pas trouvé à quel endroit du jeu il fallait taper le cheat code ("WHAT A BUMMER"), il a cherché l'énergie infinie. Cherchez 4A 38 05 98 67 08 et remplacez 67 08 par 4E 71. Et ça marche pour les deux joueurs.

OCEAN BEACH VOLLEY (ULTIMATE)

Toubab avait essayé de trouver un truc ou deux pour ce jeu, lors de sa sortie. Et, manque de bol, il était codé impossible de faire quoi que ce soit. Les heureux possesseurs de l'Ultimate Ripper vont enfin pouvoir faire des scores extraordinaires, puisque les échanges remportés par l'ordinateur seront comptabilisés pour le joueur 1. Ne le faites pas si vous jouez à deux. Interrompez le jeu avec l'Interrupt Ring, et, à l'adresse $2304, changez le E2 62 par un E2 60.

DRAGON NONJA (ULTIMATE)
Non, pardon, Ninja. Vous interrompez le jeu, comme d'habitude, et vous modifiez le 04 51 00 01, qui se trouve en mémoire à partir de l'adresse $C28C, par un 4E 71 4E 71. Vous voilà avec les vies infinies, grâce à Toubab.

GAMATRUC (POUR GAMEBOY)

Voici quelques codes donnés par Patou, pour le jeu KORODICE : 94347 (Niveau 4), 68890 (Niveau 5), 24486 (Niveau 6), 49320 (Niveau 7), 28076 (Niveau 8), 96545 (Niveau 9).

COMMOTRUCS (POUR AMIGA)

HARD DRIVIN II
Quand il poursuit des casseurs de pare-chocs, Castorax n'aime pas être gêné par le temps. Alors il cherche le temps infini : cherchez 81 09 81 09 64 18 10 BC 00 59 et changez 81 09 81 09 par 4E 71 4E 71.
De même, il veut pouvoir rouler dans l'herbe, ceux qu'il poursuit sont prêts à tout : cherchez 81 09 81 09 4E 75 20 2F et là encore, changez 81 09 81 09 par 4E 71 4E 71. Recalculez le checksum.

GEMSTONE LEGEND
Castorax a trouvé les vies infinies : cherchez 53 2B 00 0A 67 B6 02 45 et modifiez 53 2B, il faut absolument que ça soit un 4A 2B. Pour l'énergie infinie, c'est exactement la même chose, sauf que c'est la séquence 53 2B 00 0B 08 EB 00 02 qu'il faut rechercher. Et, hop, le 53 2B. Ne recalculez pas le checksum. Message personnel : je continuerai à casser ton pare-chocs tant que tu écriras "cheksum", c'est compris ?

PICK'N'PILE
Ca, c'est un super soft, pour ceux qui savent faire autre chose que de protéger la Terre contre des envahisseurs. Et Castorax a trouvé les vies infinies. Cherchez 81 01 11 C0 28 59 4A 38 et transformez 81 01 en pare-ch... pardon, en 4E 71. Pour le temps infini, remplacez 81 0B 81 0B 64 16 42 50 50 F8 par 4E 71 4E 71 60 16 42 50 50 F8.

HARD DRIVIN
Te bé c'est le même que pour Hard Drivin 2 ! Temps infini : remplacez 81 09 81 09 64 18 10 BC par 4E 71 4E 71 64 18 10 BC, et recalculez le checksum. Merci Castorax !

NINJA REMIX
Castorax a trouvé les vies infinies pour ce suuuuuuuuper jeu. Je plaisante, hein. Cherchez 53 79 00 00 14 A6 6B 62 et remplacez 59 79 00 00 par 60 06 00 00. La ruse. Ne recalculez pas le checksum.

BATTLESTORM
Recalculez le checksum, après avoir obtenu l'énergie infinie en remplaçant 536C 9A34 600C 426C 9A58 par 4E71 4E71 600C 426C 9A58. Merci Castorax !

LE MOT MAGIQUE
C'est "Pritou". Retenez-le.

NARC
Castorax, avant d'être chasseur de casseurs de pare-chocs, était membre de la brigade des stupéfiants. C'est pourquoi ça n'a pas été très compliqué pour lui de trouver les vies infinies dans ce jeu : remplacez 5368 00A2 117C 0002 par 4E71 4E71 117C 0002. Pour les crédits infinis, remplacez 536E 0AC8 1D7C 0003 par 4E71 4E71 1D7C 0003 et c'est à faire deux fois. Ne recalculez pas le checksum.

CHASE HQ 2
Castorax ne supporte pas ce jeu, il en fait des cauchemars, voir tous ces pare-chocs détruits lui donne des sueurs froides. Il a néanmoins cherché le temps infini. Remplacez 0400 0002 6A26 103C par 4E71 4E71 6A26 103C. Nitros infinis : remplacez 5340 6BEC 33C0 0003 par 4E71 6BEC 33C0 0003. Choix du niveau : cherchez 0001 0003 0C80 6100 et remplacez 01 par une valeur de 01 a 06. Ne recalculez pas le checksum.

ROBOCOP II
Castorax, quand il veut démasquer les casseurs, se déguise en pare-chocs, en gardant son flingue à la main. Du même coup, il s'entraîne pour Robocop 3. L'énergie infinie, on l'obtient facilement en cherchant 4A78 16AA 671A 31FC et en remplaçant 4A78 par 4E75. Pour le temps infini (et pas "infinie", Casto), il cherche 8101 6A08 50F9 0000 et remplace 8101 par 4E71.

SOPHELIE
Castorax, en ces temps de guerre, aime bien les Juifs. Sauf Elie Hin hin hin, encore un truc à avoir des problèmes avec la Licra. Bon, les vies infinies : cherchez 5339 0000 79FA 6C72 13FC et remplacez 5339 par 6004. Crédits infinis : cherchez 5379 0000 78BA 33FC pour remplacer 5379 par 6004. Ne recalculez pas le checksum.

RANX
Castorax a trouvé l'énergie infinie : recherchez 9089 00C0 6922 23C0 et remplacez 9089 par 6004. Ne recalculez pas le checksum.

PANG
Des vies infinies, vous en voulez ? Pour le joueur 1, cherchez 5379 0000 DFD4 6C06 50F9 et remplacez 53 par 4A. Puis cherchez 5379 0000 DFD4 6B06 50ED et remplacez 53 par 4A. A quoi ça tient, hein. Ensuite, pour le joueur 2, vous cherchez 5379 0000 E10E 6CD6 50F9 et vous remplacez 53 par 4A. Même chose avec 5379 0000 E10E 6B06 50ED. Merci Castorax. Ne recalculez rien.

EXTERMINATOR
Je vois le bout, super. Je dis ça parce que bon, là, je suis fatigué. Castorax, il a de l'énergie complètement infinie, parce qu'il a cherché 916D 0050 6E78 51E8 et qu'il a remplacé 91 par 4A. En cherchant 526D 005A 0C6D 0032 et en remplaçant 526D par 601E, il a eu les tirs infinis, la vache. Ne recalculez pas ce checksum de malheur.

SPELL FIRE
Castorax a trouvé plein de trucs, c'est une horreur. Entendons-nous bien, c'est une horreur à reproduire ici quand on est un Bidouilleur Malade Fatigué. Sinon, c'est super. Vous voulez les vies infinies ? cherchez 5300 13C0 0001 A9C5 et remplacez 5300 par 4E71. Les Fireballs infinis ? Rien de plus simple : cherchez 6100 E10E 6100 E06A et remplacez 6100 E10E par 4E71 4E71. Puis cherchez 3030 0001 A9FA 33FC et remplacez 3030 par 3939. Les boucliers ? Fastoche ! Cherchez 6100 E47C 6100 E3EC et remplacez 6100 E47C par 4E71 4E71, puis cherchez 3030 0001 AA12 33FC et remplacez 3030 par 3939. Les Commotrucs se suivent et ne se ressemblent pas. Pour les bombes, cherchez 6100 E288 6100 E1EE pour modifier 6100 E288 par 4E71 4E71, puis cherchez 3030 0001 AA06 33FC pour me changer ce 3030 par un 3939. Pour les flammes infinies, vous cherchez 6100 DFFA 6100 DF74, vous jetez 6100 DFFA par la fenêtre, vous mettez 4E71 4E71 à la place. Après quoi vous cherchez 3030 0001 AA1E 33FC, vous prenez 3030 et vous lui tordez le cou pour pouvoir le remplacer par 3939.

OOPS UP
Arcade Crew salue Bubble Dee, Sirrac, Legostrike, Moa, Wyzard, Amigagiste, Stephamiga et donne les codes suivants : PD01, DK51, 30FJ, FL59, Q058, FA20, 5F6J, CKD4, NF05, D04G, 40V8, FDL0, V03D, 49F8, WAQD, X038, UU09, 40FJ, X03C, DK49, G8LD, P49X, A0A5, 39VS, XPE4, FE5C, XPE4, FE5C, CXE5, 32H4, PD30, 10F4, D947, FD4G, DK48, 206G, DK39, DGL0, DD49, 6P05, FD49, 4G7H, XPE5, UP9F, AQ1Q, S046, VE96, X94B, E114, D824, 84DS, S084DS, S04L, FOR0, 2FF7, R4G6, MF03, DW75, MC90, 0DT8, TI27, W3RE, 905W, TI27, W3RE, 905W, TRP2, 6GI3, REWQ, IPOU, HGF6, FUK0, JUG8, R2T7, TUP8, KDP9, 8IWI, EB01, SA3A, S4A9, LA8D, MUE0, ER7E, NEPT, W8GA, PI31, 2I10, A234, X3Q1, NEC1, GUF7, A3K9, C5J0, JH90, JUBI, V069, T800, 4799.

TOM AND THE GHOST
Castorax a trouvé les vies infinies : remplacez 5379 0000 E1A6 33FC par 4E71 4E71 4E71 33FC. Recalculez ce Bon Dieu de checksum.

CAR VUP
Castorax a trouvé les vies infinies : remplacez 0479 0001 0001 7039 par 4E71 4E71 4E71 4E71. Pas de calcul du checksum, non, pas ça, pas ça !

GREMLINS II
Castorax a trouvé les vies infinies, sans blaque. Remplacez 5301 1941 5A86 660A par 4E71 1941 5A86 660A. Pour le temps infini, 5304 1944 5A85 302C par 4E71 1944 5A85 302C il faut remplacer. Ne recalculez pas le checksum.

COMPATRUCS (POUR PC)

WING COMMANDER
Grâce à Rouffi et à PC Tools, vous allez améliorer les boucliers de vos vaisseaux. Editez le fichier WC.EXE (sauvegardez-le avant, vous pourriez vous tromper en faisant les manipulations suivantes), et lisez le secteur 188. En offset 73, pour le vaisseau Hornet, remplacez 28 00 28 par FF 00 FF. Pour Scimitar, c'est à l'offset 295 que ça se passe, modifiez 3C 00 32 par FF 00 FF. Pour Rapier, c'est l'offset 184 qui nous intéresse, remplacez 50 00 4B par FF 00 FF. Et enfin, pour Raptor, en offset 406, remplacez 46 00 46 par FF 00 FF.

LA SUITE DES VIES INFINIES DANS LE PROCHAIN NUMERO... ... ET SUR GEN4 3615 GEN4 (3615) !

ENFIN DISPONIBLE !

Nous vous en parlions dans un des derniers numéros de Génération 4, l'équipe du journal a formé un groupe de Rock et Roll, les Mécaniciens Nerveux. Un projet flottait alors dans l'air, celui auquel aspirent tous les artistes un jour ou l'autre. Un jour ou l'autre, certes, mais le plus tôt possible. Et voilà, depuis le 15 février, l'album est disponible dans toutes les bonnes boutiques de France et de Navarre.

Le groupe compte déjà quelques fans, qui seront heureux de retrouver les titres les plus connus : "Ta peau est comme de l'abricot", "L'amour d'une mère", "J'ai la vie, j'ai les trans', "Qui a tué les kiosques à musique ?", "Canif rouge"... L'album porte le nom d'un morceau inédit, "Demain, elle est rêve-nue" où toute l'inspiration lyrique du groupe surgit telle une cascade au milieu du désert.

Un groupe dont la formation évolue, essentiellement à cause du temps qu'exige la conception du magazine : Stéphane (basse + chant), Betty (batterie + chant), Didier (tambourin + chant), Frank (guitare). Philippe a abandonné le groupe où il assurait pendant un moment la section cuivres, donnant un petit côté rythm'n blues à certains morceaux comme "Tatiana, Tatiana, Tatiana".

Le groupe se produira dans toute la France à partir de mars-avril, nous ne manquerons pas de vous en informer dans les prochains numéros. A noter aussi le passage du clip et d'une longue interview sur M6, le samedi 2 mars vers minuit.

L'album "Demain elle est rêve-nue" est disponible en disque, K7, et CD partout en France, sauf en Bretagne pour le CD.



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Réale
Niveau -2
Metro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tel. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Defense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

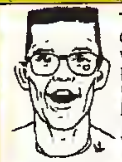
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tel. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU



3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

THE FINAL WHISTLE

Stéphane a beau être un fan de Kick Off 2, il faut bien avouer que pendant le test de Final Whistle, il n'a pas arrêté de perdre contre Didier, ce qui peut paraître ridicule. Mais ce serait oublier que Didier a longtemps pratiqué le football (en temps que ballon), et qu'il sait profiter de cette expérience enrichissante.



The Final Whistle, c'est le premier Data-Disk disponible pour Kick Off 2, ce qui veut dire qu'il vous faut déjà avoir ce fameux jeu de football pour utiliser cette extension. Rappelons à ceux qui en douteraient encore que Kick Off 2 est à ce jour LA meilleure simulation de foot existant sur le marché, du fait de son réalisme au niveau des tirs et de ses possibilités.

Final Whistle a beau être un Data-Disk, il change bien des choses! Au niveau de la tactique, les joueurs agissent plus intelligemment, c'est-à-dire différemment selon que vous attaquez ou défendez. Les joueurs disposent d'une nouvelle compétence, Flair, qui est bien intéressante. Lorsque vous jouez un joueur bien précis (et non pas toute l'équipe), vos coéquipiers, au lieu de vous passer systématiquement la balle, tenteront leur chance si leur Flair est élevé. Toujours au niveau tactique, il est maintenant possible d'examiner les caractéristiques des joueurs de votre équipe, afin d'effectuer une meilleure sélection.

Les corners ne se font plus comme avant, vous déterminez la hauteur et la force du tir, puis l'effet, la direction résultant alors de vos choix précédents. Les possibilités sur ce coup sont donc bien plus intéressantes qu'auparavant, et avec un peu de maîtrise, vous arriverez bientôt à faire de superbes corners.

Ajoutez à ceci qu'il est maintenant possible d'appliquer les règles du hors-jeu. Enfin, disons plutôt les règles de l'ordinateur, car il siffle assez souvent des hors-jeu lorsqu'il ne faut pas, ce qui est particulièrement désagréable. Bug ou erreur du programmeur, en tout cas, cette option n'est pas au point, et c'est un peu dommage.

Notez également qu'un nouveau coup est possible, le retourné, et qu'il est bien pratique pour repousser les attaques ennemies. Il demande un certain entraînement, mais une fois maîtrisé, il s'avère des plus pratiques.

Les plus plaisantes nouveautés sont sans aucun doute les nouveaux terrains. On trouve un terrain boueux assez étonnant, un terrain enneigé très glissant, un nouveau terrain normal aux graphismes changés, et un terrain non réglementaire. Sur ce dernier, qui n'est en fait qu'un terrain vague, le relief est tel que les rebonds de la balle sont particulièrement aléatoires et rendent les parties vraiment hilarantes.

The Final Whistle propose également des améliorations visuelles et sonores. Les arbitres de touche et l'arbitre principal sont désormais présents sur le terrain, tout comme les soigneurs, qui viennent décider du sort des joueurs à terre. Au niveau son, la foule est plus bruyante, n'hésite pas à chanter et à faire sonner les trompettes et les joueurs qui tombent poussent un cri en s'écroulant!

Au niveau jouabilité, on pourra regretter peut-être que les goals soient désormais très efficaces (trop?), et qu'il soit donc bien plus difficile de marquer des buts. Cependant, The Final Whistle offre tant d'amélioration que son achat s'avère obligatoire pour tous les fans OU jeu de football.





The Final Whistle - Anco

GRAPHISME: 68%
ANIMATION: 85%
SON: 87%
JOUABILITÉ: 85%
INTÉRET: 90%

Doc: 7/10
Packaging: 7/10

Amiga / ST (février)

Jeu en français		
P.Q.	B.F.	R.F.
F.L.	D.L. 4	J.D.

A



INCROYABLE MAIS VRAI !!!

31 JEUX VIDEO parmi les MEILLEURS et les plus CELEBRES utilisables sur les consoles NINTENDO ®
Tous les jeux sont dans leur VERSION COMPLETE.

OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT
QUANTITES LIMITEES - SATISFAITS OU REMBOURSES

699 F

OFFRE SPECIALE
COMMANDEZ DEUX ET BENEFICIEZ D'UNE REDUCTION TOTALE DE 150 F

NINTENDO® et SEGA® sont des marques déposées

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthièvre - 75 008 Paris - Tel: 16(1) 42 89 58 26
Veuillez me faire parvenir : ❑ 1 cassette de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 699 F
❑ 2 cassettes de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 1248 F
Précisez ❑ compatible NINTENDO
Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous renverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt.
SIGNATURE
Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal
Nom _____ Prénoms _____
Adresse _____
Code Postal _____ Localité _____
Age _____ Téléphone _____

FLIGHT OF THE INTRUDER

Pouvant partir d'un jour à l'autre à l'armée, Stéphane s'est précipité sur Flight Of The Intruder, espérant bien bénéficier d'une certaine expérience lorsqu'il serait incorporé... Après une bonne dizaine d'heures de vol, et très peu d'appontages réussis à son actif, il s'avère qu'il vaudrait mieux qu'il évite l'aviation. Cependant, il aimerait savoir s'il est possible de transférer son grade actuel (commandant) à celui qu'il aura dans l'armée.



Nous avions testé Flight Of The Intruder sur PC lors de sa sortie l'année dernière, mais il était particulièrement important de vous en reparler lors de sa sortie sur Amiga et ST. Programmé par l'équipe qui avait réalisé Falcon sur les mêmes machines, Flight Of The Intruder est en effet le premier simulateur de vol important sur ces machines depuis bien longtemps, et il devrait connaître le même succès et la même reconnaissance que Falcon en son temps.

Flight Of The Intruder retrace les missions effectuées en 1972 pendant la campagne Linebacker, au-dessus du Nord-Vietnam. Vous avez à votre disposition des F-4 Phantom qui sont utiles pour descendre les avions ennemis, et des A-6 Intruder, bombardiers modernes pour l'époque.

Les missions impliquent le plus souvent plusieurs Phantom et un Intruder, et vous avez la possibilité de prendre la place que vous désirez. Mais l'originalité de Flight Of The Intruder par rapport à tout ce qui s'est fait auparavant est de vous permettre, à tout moment, de passer d'un avion à un autre, auquel cas l'avion que vous quittez passe aux mains de l'ordinateur! Ce système est particulièrement intéressant, puisqu'il vous permet de jouer de manière bien plus tactique que dans n'importe quel simulateur de vol. Quoiqu'il en soit, il faut également noter l'intelligence des avions contrôlés par l'ordinateur. Les Phantom n'hésiteront pas une seconde à prendre en chasse le Mig-21 qui s'était glissé dans le dos de votre Intruder, ce qui est particulièrement réaliste.

Au niveau des possibilités, Flight Of The Intruder est particulièrement impressionnant, et un coup d'oeil au nombre de touches servant durant le jeu en laissera rêveur plus d'un.

Le briefing et le débriefing sont particulièrement complets, vous indiquant tout ce qu'il y a à savoir sur vos objectifs, en en proposant même des photos, votre équipement, le temps, les lieux, etc...

Au niveau de la simulation, Flight Of The Intruder se classe parmis les meilleurs. Les tableaux de bord très impressionnants des deux avions ont été fidèlement reconstitués, et sont fonctionnels, ce qui d'ailleurs demandera un temps d'adaptation important avant de pouvoir repérer l'ensemble des cadrans, voyants et autres manettes. Ajoutons à ceci les messages radio entre avions, bâteaux, les caméras qui permettent de filmer certaines scènes, les photos et autres éléments ajoutant encore au réalisme poussé du jeu.

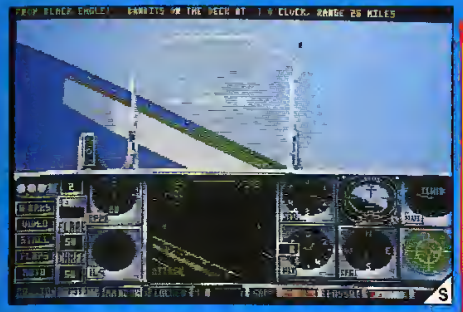
La réalisation n'est pas en reste, avec des décors en 3D assez complexes, mais surtout une animation fluide et rapide, et des sons digitalisés efficaces, aucun doute, Flight Of The Intruder est encore mieux fait que Falcon.



Si jamais vous terminiez toutes les missions proposées, vous pouvez toujours prendre en charge les opérations dans la région. Là, le côté stratégique du jeu est encore plus important, puisque c'est alors vous qui déterminez les missions. Vous devez choisir un objectif principal et des objectifs secondaires, puis les points de cheminement, la route à suivre et surtout le timing. Ce point comporte l'ordre de décollage des avions, les heures de décollage et l'ordre d'attaque, et les objectifs de chaque appareil! Autant dire qu'avec cette possibilité, vous n'êtes pas prêt de laisser tomber Flight Of The Intruder.

Avec un système de jeu unique dans le domaine des simulations, des missions prenantes et la possibilité de créer ses propres missions, Flight Of The Intruder s'avère être le plus intéressant des simulateurs de vol du moment. Grâce à une réalisation très soignée, il devient du coup LE simulateur de vol à posséder sur Amiga et ST, et ce ne sont pas les trois manuels très complets qui accompagnent l'imposante boîte de ce jeu qui viendront vous décevoir! Avis aux amateurs.





Flight Of The Intruder / Spectrum Holobyte

GRAPHISME: 78%
ANIMATION: 91%
SON: 83%
JOUABILITÉ: 90%
INTÉRET: 94%

Doc: 10/10
Packaging: 9/10

Amiga / ST (mars)

Jeu en anglais

P.Q.	B.F.	R.F.
F.L.	D.L.	J.D.

FLIGHT OF THE INTRUDER: LE FILM

Avant d'avoir été un jeu, Flight Of The Intruder fut tout d'abord un best-seller américain. Après avoir été un jeu, Flight Of The Intruder sera un film, signé John Milius (*Conan*), avec Brad Johnson, Danny Glover et Willem Dafoe, et il sortira très prochainement en France, mais nous vous en reparlerons.



3615
NASTY
GAGNEZ AU CHOIX ;
UN ATARI 1040 STE OU UN AMIGA 500
Messagerie, forums graphique, informatique, Echecs, yam's, ...
C.P SHOGUN : 68 526

THE KILLING CLOUD

Ayant toujours rêvé d'incarner Deckard (le rôle d'Harrison Ford dans Blade Runner), Stéphane réagi tout comme son héros! D'ailleurs il pourra bientôt tenir une véritable arme dans les mains sans rien craindre des autorités. En attendant, avec The Killing Cloud, il a trouvé le moyen d'assouvir ses instincts de chasseur.



L'equipe de Vektor Graphics, qui avait déja edité Bomber chez Activision, récidive dans la 3D avec Killing Cloud, un simulateur mêlé à un scénario de science fiction des plus étonnants. L'action se situe dans un futur proche, à San Francisco. Un jour, le brouillard habituel n'était plus parti de la ville, et était devenu rapidement toxique. En quelques jours, la moitié de la population etait morte. Les survivants habitèrent dans les derniers étages des immeubles, ceux qui traversaient le nuage, et y établirent un nouveau mode de vie. La pegre supprima le maire, et la criminalité devint critique. La police se mêla alors à l'affaire, d'autant plus que la présence du nuage toxique n'était pas des plus naturelles. Quelqu'un trouve son intérêt dans cette histoire, et c'est à vous de découvrir de quoi il en retourne.

Vous jouez donc le role d'un flic, et allez devoir accomplir de nombreuses missions, plus ou moins dangereuses, afin de découvrir la vérité.

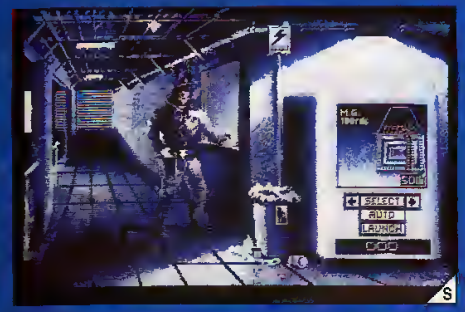
Chaque mission commence au poste de commandement par un briefing du chef. Celui-ci vous donne vos objectifs et vous indique parfois la marche à suivre pour intercepter l'ennemi. Durant cette phase, vous pouvez larguer dans la ville, à l'endroit où vous le désirez, des filets et des Pups, modules d'arrestations automatiques. Ensuite, vous pouvez rejoindre le hangar où vous attend votre vaisseau, et l'equiper comme vous le désirez. Une fois ceci fait, vous décollez du toit du poste de police, et vous voilà survolant le nuage et San Francisco. Vous disposez d'un radar qui vous indique non seulement l'emplacement des ennemis, mais aussi des filets et des Pups. Mieux vaut commencer par aller chercher des filets, car vous n'en avez pas au début, et ils sont particulierement utiles. Il suffit de passer sur

















l'un des blocs de filets que vous avez places durant le briefing pour avoir trois filets à votre bord. Ceci fait, vous allez pouvoir poursuivre vos ennemis, qui peuvent être de plusieurs types. La première mission vous place face à des robots qui arpentent les rues de la ville à la recherche des postes de police, afin de localiser leurs entrées. C'est à vous de les intercepter, ce qui n'est pas toujours facile. Certes, les robots sont sans défense, mais ils roulent assez vite et tournent très souvent. Deux des robots sont à détruire, mais le troisième doit juste être arrêté, à l'aide des fameux filets, afin d'en tirer de précieuses informations.

Lors de la seconde mission, vous avez affaire à des malfaiteurs pillant la ville. Ils agissent en vaisseaux, sont armés, et n'hésiteront pas à vous tirer dessus! Une course poursuite s'engagera alors dans San Francisco, que ce soit dans les rues ou dans le ciel! Comme d'habitude, le truand à intercepter devra être arrêté à l'aide d'un filet.

Une fois l'objectif immobilisé au sol, il faut vous poser à ses côtés, éteindre vos moteurs, descendre de votre vaisseau, et aller jusqu'à l'ennemi pour l'arrêter. C'est à ce moment qu'un Pup, module d'arrestation automatique, decollera pour venir chercher le truand et l'emmener au poste de police.

Votre mission terminée, vous pouvez rentrer au poste, afin d'interroger le témoin. Vous devez impérativement en tirer quelque chose qui vous permettra de continuer, sans quoi vous ne passerez pas à la mission suivante. Vous choisissez parmi plusieurs questions celle qui vous préoccupe, et devez "monnayer" la réponse avec des années de remise de peine!

The Killing Cloud est une grande réussite. Le scénario de base est original, et le developpement de l'histoire, tel qu'on le découvre au fur et à mesure des missions, est des plus surprenants. A côté de cela, le jeu en lui-même est très prenant, et particulièrement bien fait. San Francisco a entièrement été reconstitue en 3D pour ce qui est du relief, mais on y trouve beaucoup d'immeubles et de maisons, de styles et de tailles differentes. La 3D est très fluide et rapide au-dessus du nuage, un peu moins au niveau du sol, étant donne la complexité des paysages, mais c'est tout à fait supportable. Dans le nuage, l'ensemble des décors est dans des tons rouges donnant une atmosphère relativement oppressante, ce qui est une reussite.

Il faut constamment faire attention à ne pas heurter un immeuble, ou encore à tomber en panne d'essence. Les poursuites sont passionnantes, voler derrière un ennemi à travers les immeubles de la ville étant à la fois impressionnant et très prenant, d'autant plus que la souris permet de manoeuvrer particulièrement bien. Killing Cloud n'a quand même rien qu'une simulation très complexe, rassurez-vous, le nombre de touches utiles étant très faible.

Au total, Killing Cloud est l'un des jeux les plus prenants à sortir en mars, et assurément l'un des plus originaux.

The Killing Cloud / Imageworks

GRAPHISME: 82%
ANIMATION: 78%
SON: 71%
JOUABILITÉ: 85%
INTÉRET: 92%

Doc: -
Packaging: -

Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

P.Q.	B.F.	R.F.
F.L.	D.L.	J.D.

LES GLOK

HEXIDER (UBI SOFT/PC)
Se voulant un jeu de reflexion, Hexider est avant tout un jeu pénible. Graphismes laids, action lente, accessibilité minime... seul le prix est interessant.

GP 500 2 (MICROIDS/AM/ST)
Dommage qu'il soit sorti avec Team Suzuki! En effet, tous les aspects du jeu sont moins bons que ce dernier. Moins pire que le premier, mais... vivement le troisieme!

AIR SUPPLY (MAGIC BYTES/AM/ST)
Un gros avion qui doit tout massacrer, en attrapant au passage de vagues bonus: le tout sur un ecran de jeu rikiki dote d'un minable fond monochrome... Il etait difficile de faire pire et plus ennuyeux, d'autant plus qu'Air Supply se paie le luxe d'être franchement injouable. Bonjour l'ambiance! A eviter de toute urgence.

INSECT IN SPACE (HEWSON/AM/ST)
Ce jeu, très largement pompe sur Defender, au scenario ridicule et nullissime, s'avere être une nullite sans nom. A boycotter d'office!

JUDGE DREED (US GOLD/AM/ST)
Oui, c'est bien fait... mais l'action est nulle! A part tirer sur des adversaires pendant un quart d'heure et constater que rien ne se passe, le jeu ne change pas beaucoup. Trop repétitif!

ZARATHRUSTRA (HEWSON/AM/ST)
Remake de Thrust sur C64: ce jeu plaira aux amateurs... et à eux seuls! Les autres auront tôt fait de piquer une crise de nerfs.

TERRAN ENVOY (ELECTRONIC ZOO/PC)
Dans le genre, on fait un jeu completement inintéressant, alors là bravo. Le systeme de jeu, pas tres pratique, sert très mal un sujet difficile a mettre sous forme de jeu (enquête policiere sur fond de diplomatie intergalactique). Pas d'action, des graphismes très moyens, même en VGA. Pas de quoi se passionner.

LES BOFS

MIG 29 FULCRUM (DOMARK/AM/ST)
Une question se pose: l'austérité de ce jeu provient-elle d'une volonté délibérée des programmeurs de réaliser un soft vraiment très moyen, ou ont-ils subi des pressions de la part des autorités soviétiques pour ne divulguer que le strict minimum sur cet appareil? En effet, le manque d'action ne nous laisse aucune impression quant aux capacités militaires du Mig. En clair, à part le sol et votre avion, c'est le désert! A noter tout de même une superbe documentation couleur!

ACTION STATIONS (INTERCINE/PC)
Eh non, il ne s'agit pas d'un jeu d'action, mais bel et bien d'un logiciel de simulation de batailles navales. Avec un éditeur de scenarios et une multitude d'options, il aurait pu réserver d'excellentes surprises aux eventuels joueurs. Malheureusement, la lourdeur du systeme de jeu et l'absence totale de graphismes, font que très rapidement je me suis totalement désinteressé de ce soft. Pitie pour les joueurs. C'est un peu dommage, car le realisme et les possibilités presentes ont de quoi satisfaire les plus critiques, en matiere de wargame naval.

ZELIARD (SIERRA/PC)
Apres Sorcerian, voici Zeliard un jeu d'arcade aventure, edité par Sierra On Line, qui fait fortement penser aux jeux japonais du même genre sur consoles (Ys, Dark Legend). Il s'agit d'explorer un labyrinthe sur plusieurs niveaux (une quinzaine), en trouvant potions, armes, objets magiques, clefs pour ouvrir certains passages et gros monstres a affronter entre deux niveaux. C'est pas très beau, mais très jouable sur PC, ce qui n'est déjà pas si mal. D'autre part un scrolling differentiel sur trois plans en début d'aventure, et une rapidite de jeu hallucinante font de ce logiciel, un produit finalement assez interessant pour les amateurs d'action.

HARD DRIVIN' II: Drive Harder (DOMARK/AM/PC/ST)
La suite de Hard Drivin'. "Drive Harder" proposee par Domark, ressemble enormement a son petit frere. Sur PC, l'animation est vraiment impressionnante, tant par sa rapidite que par sa fluidite. Pour les nombreuses personnes qui reprochaient a Hard Drivin' son injouabilite, sachez que les programmeurs ont grandement amelioré la maniabilite et le contrôle de la voiture. A la souris, un leger mouvement suffit pour changer de direction, sans pour autant que la voiture ne derape et ne parte en tête à queue. Reste cependant selon moi, un gros problème a ce niveau, et il consiste a passer les loopings. Ceux qui ont essaye dans la realite, me diront que c'est reellement tres dur, et que par consequent cette difficulte provient du réalisme de la simulation (NDLR: Ça y est, Didier disjoncte!!). Cependant il est dommage et frustrant de perdre une course sur deux, uniquement et toujours a cause d'un même obstacle. Quatre circuits sont presents sur la disquette, et surtout un editeur permet de fabriquer les siens a volonte. Cet editeur souffre malheureusement de quelques lacunes et d'un leger manque de convivialite, qui rendent la construction de ses propres circuits assez astreignante. Il n'empêche que cette possibilité est la bienvenue, puisqu'elle donne une durée de vie plus longue et un interêt accru au logiciel. De même, la possibilité de jouer a deux par câble null-modem est un point positif qui peut interesser quelques personnes. Il est dommage cependant que certaines options ne soient pas presentes: systeme de caméra pour enregistrer ou voir sous divers angles la course, rétroviseur pour savoir ou sont les concurrents, plusieurs types de voitures a conduire... Ces lacunes font que Hard Drivin' II m'a un peu deçu, la finition du soft n'etant pas a la hauteur de mes espérances. A noter que l'animation sur Amiga et ST est de moins bonne qualite que sur PC. A la limite, les versions Amiga et ST meriteraient d'être taxees de lenteur, ce qui explique le "Bof"!

LES UPDATE

S.T.U.N. RUNNER (DOMARK/ST)
Pas de surprise, la version ST de ce jeu a beau être légerement plus rapide que la version Amiga, elle demeure tout aussi laide et inintéressante a jouer. Une adaptation totalement décevante, mais était-elle vraiment possible?

IMPERIUM (ELECTRONIC ARTS/PC)
Ce jeu tres complet (trop?) nous avait déçu sur Amiga et ST par sa complexite et sa présentation rébarbative. La version PC de ce jeu de stratégie, dans lequel vous gérez une galaxie complete, est une copie conforme des versions précedentes. A éviter donc.

OMNICRON CONSPIRACY (IMAGEWORKS/ST)
Ce jeu a la Sierra possede toujours un scénario assez moyen, mais surtout des graphismes très laids et un maniement du personnage vraiment mauvais. Un jeu qui n'a vraiment rien d'attirant!

HELTER SKELTER (AUDIOGENIC/Amiga/PC/ST)
Ce jeu, teste dans nos premiers numéros, ressort aujourd'hui avec de nouveaux graphismes. Aussi prenant qu'un Bubble Bobble mais un peu moins drôle, le jeu demeure de bonne qualite et tres sympa lorsqu'on a la chance de pouvoir y jouer a deux.

CRIME WAVE (US GOLD/ST)
Ce jeu d'arcade est aussi beau sur ST, voire encore plus beau que sur PC, même si le nombre des couleurs est beaucoup moins important. La lisibilite est bien meilleure. Autre différence, le jeu est beaucoup plus jouable. En revanche, certaines phases de jeu ont ete supprimees, mais l'interêt reste le même!

KICK OFF 2 (ANCO/PC)
LA simulation de football sort enfin sur PC. Et même si le jeu n'est pas aussi fantastique que sur Amiga ou ST, il reste excellent et comble l'immense vide en matiere de jeu de football sur cette machine.

WRATH OF THE DEMON (READYSOFT/ST)
Un grand bravo! Même si le jeu est moins beau, les scrollings de moins bonne qualite (d'ou un mal de tête sur les phases a la Beast), Wrath of the Demon est une conversion assez réussie d'autant plus que la jouabilite est encore une fois au rendez-vous. C'est assez rare pour être souligne!

DEATHTRAP (ANCO/ST)
Rien a dire, sinon qu'il s'agit en tout point du même jeu que sur Amiga excepte les scrollings parallax du début, bien sûr. Pour plus de details, reportez-vous au test dans un precedent Gen 4.

Vous vous y êtiez habitué, nous aussi... Malheureusement, la seule émission télévisée traitant des jeux vidéo, digne de ce nom car reconnue par tous (éditeurs, distributeurs, consommateurs...), arrive à son terme, la dernière dont la paternité revenant à Génération 4 étant normalement diffusée le 20 02 91. En effet, les grands changements intervenus au niveau des chaînes publiques ont laissé apparaître de trop grandes divergences quant à une collaboration entre l'équipe dirigeante d'Eric et Toi et Moi et Génération 4. Il est une nouvelle fois dommage de constater qu'un sujet aussi important que la micro-informatique sous toutes ses formes, intéressant une énorme majorité des jeunes, ne puisse bénéficier de la place qu'elle mérite. Mais rassurez-vous, ce n'est que partie remise, et Génération 4 travaille actuellement à la finalisation d'un projet bien plus ambitieux dont nous comptons bien vous parler prochainement. En attendant, sachez que Génération 4 est toujours présent dans Giga (en témoigne notre concours de ce mois avec Atari et Giga) avec qui les rapports sont beaucoup plus faciles.
En conclusion, retenez une chose, les prochaines rubriques vidéo n'engagent en aucune façon la rédaction de Génération 4, et sa crédibilité ne pourrait en aucun cas être engagée ou mise en cause sur les jugements portés sur les logiciels. Soyez vigilants!

WANTED

Vous voyez des sprites partout ??!!
Vous êtes passionnés de jeux vidéo et vous voulez vivre de votre passion...
Éditeur en tête de l'innovation européenne
TITUS
travaille déjà sur les ordinateurs et les consoles du futur pour créer les jeux de demain.

Si vous avez l'étoffe des héros, préparez le futur avec nous, traversez l'écran en rejoignant notre équipe de programmeurs et de graphistes.

Tél. : (1) 43 32 10 92

2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



ATARI

Vends Atari 520 STF : moniteur couleur + souris + tapis + manette + boite de rangement + nombreux jeux (Double dragon 2, RVF Honda, Indy 90, Willy surf) : prix 3500F à débattre. Tél : 60 06 64 68 (entre 18 et 20h)

Vends originaux sur Atari ST : Saint dragon 150F, Cougar force 120F (le tout TBE et port compris). Ecrire à Devileghere Arnaud, 24 av du Hautmont, 59420 Mouveaux ou tél au 20 26 00 82.

Vends STE neuf sous garantie 2600F ou échange contre Super Famicom. Vds lot de jeux ST 800F prête jx Megadrive et Nintendo. Vds Mario 2, Rush'n attack, Rygar 200F pièce. Tél : 40 69 68 50 demander David. Marsais Sophie 25 rue Appert, 44100 Nantes.

Achete jeux sur ST pas trop chers. Merci d'envoyer vos listes avec les prix à Marc Moller - l'équipe - 73590 Notre Dame de Bellecombe.

Vends Atari 520 STF + extension 1Mo + freeboot + souris + revues + manuel (GFA logo) + nbreux disks + manette + housse. Contacter Olivier après 19h au 60 84 08 98 dép 91 (personne pouvant se déplacer souhaitable). Valeur : 4600F.

Cherche drive externe 3"1/2 et extension de memoire 512 ko en TBE pour 520 STF. Prix raisonnables. Merci. Tel (Aix en Provence) : 42 20 23 47.

Vends 1040 STF (déc 89) + jeux + manette + logiciels de dessin et musique + STOS le créateur + GFA Basic 2.0 à 2500F. Demander Julien apres 16h au 40 09 90 91.

Vends Atari 520 STE (1 mega) + drive externe 3"1/2 + Blitz + très nombreux disks 3500F ferme. Tél (i)60 60 89 01.

Vends 520 STF DF, ancienne ROM + câbles alim et connexion TV ou moniteur + trackball (remplace la souris) + freeboot + nbreux jeux & utilitaires + boites rangement et 2 joysticks le tout impecable 3000F. Clevy Dominique 1 allée de Normandie, 25700 Valentigney. Tél : 81 34 75 15 HR.

Vds Atari 520 STDF + lecteur ext TBE + souris Anko + nbreux jeux (news) + boite rangement, le tout 2650F. Urgent! Appelez Jérôme au 34 69 37 76.

Vende Atari 520 STF DF + peritel + souris + joystick + nbreux jeux + manuels : 1500F. Tel : 39 87 22 52 (apres 18h).

Sur ST vends Educs Maternelles-CP. Déja Vu 2, Bard's Tale, Legend Djel, Star Trap, Dream zone, Hillstar, Hound of shadow de 60 à 100F. Cherche educs et aventure sur PC et ST. Achète carte Ad Lib ou Sound Blaster. Tel : 20 91 21 08 à Lille.

Vds Atari 520 STDF + souris + joystick + nbrx jeux (Lotus, POP, Kick off, Vaxine, Stunt car, etc) + util dessin (Imagic 1 & 2), musique + GFA 3.0 + assembleur + freeboot + copieurs + prog. valeur +5000F, cédé 1750F (pas cher!!) + cadeau au 1er + livre "bien debuter" + Cyberpaint. Bensahli Lahouari, 3 cours du Ginkgo, 75012 Paris. Tél : 43 40 71 68.

Stop! Vends originaux pour Atari ST/STE (avec boîte et doc) : Captive 190F, Populous (STE) 160F, Bloodwych 1 et 2 120F chaque, 200F les 2. Possibilités d'envoi ou échange. Tél : 43 67 03 13 (après 19h).

Vds orig sur STE : BAT, Maupiti, F29, D Master, CSB, Midwint, etc de 110 à 160F + disco-copie (3.0) 300F. Piron Frédéric, 189 bd de la petite vitesse, 72200 La Flèche. Tél : 43 94 26 85.

A vendre pour Atari ST originaux état neuf 150F pièce : Chuck Yeagers Balance of power, Full metal planet, Bloodwych, Teenage queen, Rock star, UMS, RVF Honda, Captive. Tél : 51 21 19 47 entre 19 et 20h.

Vends Atari 520 STF sans moniteur + 3 jeux originaux : Batman, Robocop, Geaf courts, le tout 2500F. Tél : 39 90 53 23 après 18h.

Vends Atari 520 STF + souris + prolongateur + ST 4 joueurs + nbreux jeux et utilitaires, le tout 2000F. Tél : 27 37 38 19 après 19h. Emmanuel Descamps, 44-46 rue de Selle, 59730 Solesmes.

Vends Atari 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + jeux, le tout 4000F. Tel : 47 26 81 87.

Vends Atari 520 STF DF + manette + tapis souris + emulateur PC + ts utilitaires + tres nbreux originaux-excellents récents (Gen d'Or), le tout état neuf 2300F. Tél : 47 50 24 57 Paris ouest.

Vds 1040 STF DF + très nbrx jeux + utilitaires (TTX, PAO, graphisme) : 2600F. Demander Laurent au 42.23 98 98.

Stop affaire! Vends Atari 520 STE en excellent état (sous garantie) + peritel + émulateur PC + joystick + jeux. Sans moniteur : 2800F, avec moniteur couleur SC 1425 : 4800F (à débattre). Pour tout renseignement, tél à Eric au 74 45 16 77 ou ecrivez a Privet Eric, aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat.

DU MEME : Vends pour Atari ST : lecteur externe en excellent état (sous garantie) : 700F. Hardcopieur rapide et très performant : 300F. Multiface ST (non compatible STE) : 400F. Original Shadow of the beast : 120F. Je me charge des frais de port.

Vends 1040 STF DF + 2 joysticks + souris + freeboot + original Powermonger, prix 2800F ou échange contre Amiga 500. Jean Marc Müller, 3 rue Emile Zola, 76280 Guyencourt. Tél : 30 64 56 34.

Vds Atari 520 STF DF + souris + joystick + nbreuses nvtes nbreux disks + peritel BE 2700F ou échange contre Amiga 500 + ext 512 ko. Tél : 69 09 50 17 (17h).

Je propose une méthode de cours d'assembleur sur ST pour débutants par correspondance (cours particulier possible sur Paris). Cédric Javault, 82 rue de l'Universite, 75007 Paris. Tél : 45 44 21 05.

Vds nbreux originaux sur ST : prix de 50 à 150F, nombreuses nouveautés dont Kick off 2, Operation Stealth, Block out, Dragon's breath et bien d'autres encore. Appeler Alexandre Schubnel au 45 26 99 43.

Stop! Affaire! Cède 1040 STF + freeboot + moniteur couleur Philips + très nbreux jeux utilitaires pro avec boite de rangement + 4 joysticks pro + nb livres + revues. Le tout en excellent état prix sacrifié : 4600F. Urgent! Téléphoner à Nicolas dès 19h au (16 1) 47 81 53 64.

Vends Atari 1040 STF (2500FF) moniteur monochrome SM 124 (600FF). Tél : 46 47 87 30 (le soir).

Vds Atari 520 STF DF + joystick + boite de rangement + nombreux jeux 3000F. Tel : 60 47 10 41 apres 18h.

Stop! Vends Atari 520 ST DF + moniteur couleur + joystick + freeboot + nbreux jeux + disquette vierge (sept 89) le tout 4000F. Tél : 47 86 95 05 (région parisienne).

Urgent! Vends pour Atari ST-STE le logiciel de musique : FM Melody maker, cause Amiga. Prix : 500F. Alexis au 45 74 59 75.

Stop! Affaire très sereuse. Vends ordinateur 520 STF (gonflé à 1 Mo) + souris + factures + nbreux logiciels + manuels : 1490F. Tel : 47 39 30 85.

Elève ingenieur vd 520 STF + moniteur couleur + souris + joystick + nbreuses disquettes (utilitaires et jeux) le tout : 3800F au 46 85 91 44.

Vds 1040 STF + moniteur coul 1224 et mono SM 124 + Epson LX 800 + disquettes + commutateur mono/coul + 3 joysticks + revues + tapis + prises TBE : 6500F. Greg : 41 58 62 64 83 rue de Pireau, 49300 Cholet (après 17h).

Vends Atari 520 STF DF + moniteur couleur + souris + tapis + jeux originaux. Le tout en TBE : 3400F. Tel : 42.02 90 79 (demander Yann).

Vends Atari 520 STF + peritel + manette + souris + tres nbreux disks (dont dernières nouveautés) le tout en parfait état : 3000F. Ecrire à Vincent et Marc Golebiowski 3 rue Charles Lemaire, 60440 Nanteuil le Heudoin.

Vds 1040 (TBE) + 2e lecteur + très nbreux jeux + souris + tapis + peritel + freeboot + boite de rangement + joystick. 4600F à débattre. Cherche Amiga. Tél : 20 46 24 52, demandez Jérôme (dans le Nord).

Stop! Affaire! Cède 520 STF DF (TBE juillet 89) + moniteur couleur + jeux originaux utilitaires avec boites de rangement + joystick et souris neuve (oct 90) + nbreuses revues (Gen4) : 3900F à débattre! Tél à Benjamin dès 17h30 au 43 63 70 68 (sur Paris si possible).

Affaire! Vds 520 STE + mon coul 1084 + 3 boites + nombreux jeux + disquettes + perteli : 3000F. Tel : 61 91 44 95 demandez Nicolas.

Stooop! Affaire : vds 520 STF DF + moniteur couleur + jeux (Falcon, Batman) + manette Speedking : 3600F seulement ou 3800F avec imprim Thomson 40 col. Arnaud Saintantoine, 10 rue du prof. Lenche, 42180 Charlieu, tél 77 60 19 72 (ap 18h).

Vds Atari 520 STF DF + souris + joystick + nbreuses nvtes et disquettes + perite! BE : 2700F ou échange contre Amiga 500 + ext 512 ko. Tél : 69 09 50 17 (17h).

Vends Atari 520 STF DF + souris + nbreux jeux + 2 joysticks + très nombreuses revues + démos etc. Le tout 3000F. Tél : 42 23 96 04.

Vends originaux pour Atari ST : Sherman M4 100F, BEA 50F, Gesfem II 50F, Battle command 120F, Developper sous superbase pro (livre + disc 100F). Tel : 88 69 44 97.

Urgent! Vds 1040 STF + joys + souris + 4 jeux orig + 14 disks vierges + Game Boy + Tetris + Mario le tout en bon état : 3500F. Demander Dumas au 64 41 03 43 77176 Savigny (ap 18h).

Vds Atari 520 STF + peritel + souris + nbreux originaux + vierges + livres. TBE. Prix très intéressant : dép 09 et 31. Tél : 61 08 90 10 après 19h. Urgent!

Vds 1040 STF parfait état + moniteur Atari coul + nbr simul vol originaux : Flight Sim, Falcon, + autres jeux, prix a voir. Tél : 42 56 01 61.

Vds nbreux originaux sur Atari ST dont Indy (ev), Ghostbusters 2 : 100 a 120F. Tél : 61 53 60 65 ap 19h (demander Nicolas).

Stop! Vds Atari 520 ST (garanti 6 mois) + peritel + souris + nbrx jeux + 50 disks vierges + revues. Le tout : 2000F à débattre. Tél : 46 21 72 29 demander Taher (soir). Region parisienne.

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur Philips + souris + joystick + 30 disks vierges + cable raccord avec autre Atari + quelques jeux : le tout 3500F. Tél : 30 53 35 69 (répondeur si absent).

Vds Atari 520 STE (sous garantie) + joysticks + nbrx jeux (tennis cup, Sherman M4, Emotion, Falcon) + cables audios : 2800F ou échange contre Amiga 500 avec ou sans jeux. Demandez David au 96 57 14 22 (au 47 74 95 07 sinon). 39 Allee Henri Wisoquet, Kercolin, 29950 Benodet (finistère).

Vends lecteur de disquettes 3"1/2 Atari SF 354. Prix 900F. tél : 32 34 03 52 après 19h. Urgent.

Echange jeux originaux sur Atari (Shadow warriors, Tortues Ninja, Crazy cars 2, Ninja warriors, Red heat,) contre TV sports basketball, Maupiti, Sir Fred, Falcon F19 et Sherman M4. Liste contre un timbre. Contacter Pepin Vincent, La Vitrio, 37270 Veretz ou tél au 47 50 36 63.

Vds originaux Atari 150F l'unité : Rocket ranger, Crazy cars II, Crack down, Trucs & astuces II avec livre et disquette (neufs) 250F. Tél : 61 40 96 98 demander Frédéric.

Vends simulateurs de vol pour ST : Bomber 150F et F19 Stealth Fighter 150F (originaux). Tél : 42 51 08 85 Demander Xavier.

Vds originaux sur STE : Rainbow Islands et Silkworm 100F l'un ou 200F les 2. Achete extension 512 ko sur STE 300F et achete "editeur de sprites" 200F ou moins. Tél : 21 81 20 26 Savary Pascal, 31 route nationale, 62160 Nempont Saint Firmin.

Tres urgent! Vends 12 originaux ST TBE (Op stealth, Maupiti, Falcon, Populous etc) : 1000F + nb revues. Demander Olivier. Tél : 86 66 64 69 (apres 19h).

AMIGA

Vds originaux pour Amiga : Conquest of Camelot, Leisure suit &&&& 3, Gold rush, Space quest 3, Police quest, Bomber ou échange contre Heroes quest ou Codename Iceman. Tél : (i)69 91 19 66 après 17h.

Vends Amiga 500 + extension memoire + 2e drive + imprimante Citizen 120D + tres très nbreuses disquettes de jeux utilitaires et demos. Le tout 5500F. Tél entre 15h et 16h ts les jours. Laurent Fedorenko, 20 rue Victor Hugo, 60100 Creil. Tel : 44 55 80 63.

Recherche utilitaires (traitement de texte, copieur antivirus) et emulateurs (PC Atari, Apple etc) à échanger contre jeux ou autres utilitaires, je ne vends ni n'achète. Sandrine Brocato, 36 bis rue du Puits d'Enfer, 85100 Le Chateau D'Olonne.

Vends jeux originaux pour Amiga. Possède Op Thunderbolt, Hillsfar, Miniature golf (hole in-one), Super ski, 69 (la Révolution Française), Chess player 2150, Othello, Killer Cabal. 130F l'un ou 230F les 2. Envoyer le chèque. Contacter Muriel au 91 77 25 63 pour l'adresse.

Vends jeux originaux pour Amiga : Beast, strider, Forgotten worlds, Ra, Speedball, Barbarian, Digiview 3.0, Grosdidier Xavier, CTA 90/921 centre émission, 95155 Taverny.

Vends jeu original pour Amiga X-Out TBE. Acheté 225F, vendu 150F + revues diverses 20F pièce. Ecrire à Eddy Pladys, 3 impasse Diderot, 58640 Coulanges les Nevers.

Vds Amiga 500 + écran 1084 S + ext A501 + 2 joysticks + tres nbrx originaux (Budoken, F29, Kick off 2, TV sports, Midwintor, etc) + logiciels dom-pub, utilitaires + boite rangement + revues. Le tout sous garantie : 8000F. Tél : 43 45 35 56 apres 19h, demander Hugues.

Vends moniteur 1084 S pour Amiga, bon état, prix à débattre. Ecrire à Bernard Evelyne, 29 rue de la salle, 91150 Etampes. Ou tél au 60 80 12 30.

Cherche contact sur Amiga pour programmer avec Amos, en vue de faire une démo. Un musicien sera le bienvenu. Reponse assurée à 100%. Achard Lionel, Couteaux Lantriac, 43260 St Julien Chapteuil.

Vends Amiga 500 + ext mémoire 512 ko avec horloge + joystick + jeux. Tél (t) 42 57 69 38. Prix 2750 francs.

Vds orig Amiga : F29, Bomber, Falcon mission 1 et 2, 140FF. Kick off 2, Gunship, Warhead, 688 Attack sub, Wings, Italy 90 : 125FF chaque. 78 76 37 68 demander Tony.

Vds originaux Amiga : Block out, Extase, Twinworld, Warhead, 60F. Wings, Sim city, Pipemania, 100F. Unreal 130F. Tel : 43 78 70 76.

Vends Amiga 500 1.3 achete en décembre 1990 + moniteur couleur Philips + ext 512 ko + 2 joysticks + jeux recents + revues. 6500F. Contacter Jose au 43 80 91 76.

Stop! Vds carte AT 2286 Commodore pour Amiga 2000 (3900F + port gratuit) + DPaint II (390F) + Perfect sound (500F) + Prowrite (550F) + GFA 3.0 (490F) + Discocopie (360F) + nbreux jeux à prix très intéressants. Contacter Alain ap 19h au 64 27 11 75.

Vds freeboot Amiga (DF1=DF0) 100F (port compris en recommande). Emmanuel : 60 08 53 23.

Recherche pour Amiga jeu original Elite (Firebird) ou tout autre semblable. Tél : 98 21 09 69 apres 19h, demander Olivier.

Vds originaux Amiga : Shadow warriors, Shinobi, Op Thunderbolt, Castle warrior, Chase HQ et Ninja warriors : 95F pièce (500F l'ensemble). Tél : 53 96 74 26 après 5h, demander Charles ou ecrire à "Le Vigneau", 47520 Le Passage d'Agen.

Vds Amiga 500 (v 1.3) TBE + peritel + livres + 10 jeux récents + nbreuses disquettes vierges + joystick : 3200F. Mariengo Gaetan, 132 rue de Charlieu, 42300 Roanne. Réponse assurée.

Vds ou échange jeux sur Amiga, vds Super Rambo Special sur MSX, vds aussi ext 512 ko sur Amiga, cherche ext 1 Mo sur Amiga en bon état. Demander Laurent au 43 08 65 57.

PC

Vends IBM PS/2 8555, 80386SX 16Mhz 2 Mo de Ram, disque dur 30 Mo, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, moniteur VGA couleur, souris microsoft + tapis MS DOS 4.00 + Paintbrush + 15 jeux originaux : 22000 frs à débattre. Demander Didier, tel : 48 86 79 82.

Vds TO 16 PC + moniteur coul + 1 joystick + carte + nbrx jeux (Budoken, Strider, Xenon 2, Double dragon 1&2, Targhan, Ghostbusters 2, Crazy cars 1&2, Silent service, Great courts, Populous, etc). Tél : 73 86 24 90 prix 6300F.

Vds PC comp IBM 640 ko + lect 3"1/2 + 5"1/4 ext + écran coul + clavier 102 touches AT + PC speaker + impr graphique ou dactylo (16 caractères) + nbrx jeux (nouveautés) + Works 1&2 + Autocad 2.03 + Windows 2.86 + DPaint 2 (800 disks). Tél : 53 90 61 36, Guerin Jerôme, rue du docteur Rousseau, 24410 Saulaye (we).

Vends PC AT 80286 12 Mhz 1 Mo de Ram extensible à 4 Mo, disque dur 40 Mo, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, moniteur 14" VGA couleur, MS DOS 4.01 gar 1 an neuf : 10860F. Vends imprimante Panasonic KXP 1123 24 aiguilles 110 colonnes 309CF garantie 1 an, neuve. Tel : 45 88 90 30.

Vds lecteur ext 5"1/4 1.2 Mo pour Amstrad PC 2000, état neuf + jeux originaux + utilitaires. 1100F à débattre. Tél : 45 67 63 59 demander Mickael.

Vends Amstrad PC 1512 DD écran CGA + DD 20 mega, âge 1 an 1/2 + nombreux logiciels de travail avec souris, joystick, prix 7000F. Téléphone 46 82 79 18.

Affaire, vds PC compatible 5"1/4 + moniteur coul + vert, + souris 3 boutons + 20 disks vierges + joystick + 5 originaux + revues, cause chgt de norme (valeur 11000) cédé 6500F à débattre. Tél : 67 66 13 36.

Vds compatible XT couleur (+ moniteur) DD 20 Mo, 640 ko, lecteurs 5"1/4 et 3"1/2 + souris + nbreux jeux + nbreux logiciels et utilitaires BE. 6500F. Tél : 69 09 50 17 (17h).

Vends super jeux récents et originaux sur PC 3"1/2 et 5"1/4 de 50 à 150F. Double dragon 2, Demobn stalkers, Populous. Les passagers du vent 2, Psi 5... + plein d'autres titres (échange possible). Demander fred au 21 30 16 54.

Vds pour PC Indy 3 aventure, great courts, F 16 Combat Pilot 225 F chacun. Zak McKraken 175 F. Florent Bonnard, 10 rue Denton 38500 Voiron. Tel : 76 05 73 30.

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur + souris + 50 logiciels + disque dur 40 Mo + joystick très peu servi. Prix 6500 Frs. Après 18h tel : 43 42 55 28 (Paris).

Vends PC TANDY 1000 HX couleur lecteur de disquettes 3"1/2 et 5"1/4 + extension mémoire a 640 Ko + souris électronique + joystick spécial de luxe + jeux, utilitaires... Prix 6500 F acheté 11500 F emballage d'origine TBE Tel: 27 87 42 50 Après 18h

Urgent! Vends PC 1512, 512 K écran couleur, 2 drives + nbreux jeux et utilitaires + joystick + souris état neuf, prix à débattre : 4890 F Tel 46 66 47 28

Vends Commodore PC 20-IIXT couleur CGA TBE + 2 lecteurs 5"1/4 et 3"1/2 + souris + disque dur 20 Mo + nbrx jeux + docs 9000 F (janvier 1990) Tel 48 31 48 19 après 19h (paul)

Vends jeux sur PC, format 5"1/4. Original de Budokan : 150 F Tel 76 93 23 36 de 12h à 13h et de 17h15 à 22h (demander Jean Jacques)

Vends PC marque Copam, DD de 10 Mo 2 lecteurs 5"1/4, ecran mono avec traitement de texte et utilitaires clavier détachable 3500 F. Mr Contessot michel, 11 rue J.B Semaraz, 93310 Le Pre St Gervais Tel 48 43 75 82 (de 18h a 19h)

Vends jeux PC 3"1/2 Rick Dangerous Blood Money, Xenon 2, Double Dragon Battle Chess, Donjons et Dragons Dragon Ninja, Capt Blood + 6 autres (entre 85f et 145F) Tel 48 87 30 31 (françois)

Vds PC 1512 DD couleur + 60 jeux + 20 utilit + souris + joystick + docs + revues + emballage d'origine TBE 5990F Tel 64 41 10 58 (après 17h)

Vends Amstrad PC 60286, VGA 256 couleurs haute résolution + disque dur 20 Mo + nbrx jeux + nbrx utilitaires langages, logiciels de travail Prix à débattre Tel 55 32 22 61

Vends Amstrad PC 1512 SD couleur TBE + jeux + utilitaires + joystick (avec carte) + housse + documentations et revues Prix 6500F Tel 47 90 80 74 après 18h30 Demendeza Yves

DIVERS

Stop affaire! Vds convertisseur MIDI CP 40 Roland neuf (février 91) Bradé 1500F Ecrire à la rédaction ST Magazine 19 rue Hégésippe MOREAU, 75018 Paris

Vends CPC 6128 + moniteur couleur + disquettes + joystick + branchement pour 2 manettes + casque Amstrad + revues et livre Amstrad Le tout en TBE prix à débattre Demander Alain au 86 38 19 15

Vends CPC 6128 couleur + 30 jeux originaux + 1 joystick + discology 5.0 + manuels d'utilisation Prix état neuf 5500F vendu à 2200F Mr Collineux william 18 rue du moulin 90800 Argiesans Tel: 84 21 47 57 après 20h

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + 1 manette + disquettes de jeux et une boite de rangement (prix 64910F) vendu 2500F Demander jean yves au 91 37 60 62 (Marseille)

Vds CPC 6128 + jeux + joystick + disquettes vierges + moniteur couleur + meuble + tuner TV + radio réveil Prix 3200F Tel 84 33 33 79 Murel guillaume 18 rue de la Fruitiere 39400 Morbier

Vds Amstrad 6128 couleur + env. 200 jeux TBE sous garantie Prix 3000F Vds aussi Megadrive + 2 jeux et 2 manettes sous garantie Prix 1500F ou échange le tout contre un Atari 520 STE couleur Tel 34 19 39 69

Vds Amstrad CPC 464 ecran monochrome avec 15 jeux et un joystick Tel 071-770077 Demandez Michall 26 rue du centre 6250 Aiseau Belgique Acheté 16000F prix de vente à débattre

Vends C64 + lecteur de disquettes 1541 + moniteur couleur 1802 (parfait état) + très nombreux jeux + un joystick + 1 boite de disquettes vierges + logiciels de graphisme, son le tout 3000F Tel 47 83 62 00 Demander Mr Lee

Vends C64 + 1541 + lecteur K7 + imp MPS 803 + Power cardright + nbrx jeux originaux + 2 joysticks 3500F Tel 69 42 32 76

Vds ordinateur Philips Viddéopac + 5 jeux + 2 manettes TB état, pour 800F Demander nicolas Martin Tel 54 37 46 64

Vds ZX Spectrum neuf (1 an) + joystick + livre + cable peritel + 112 jeux (cassettes) 2500F Tél 66 50 09 81 (après 18h) Demandez Mustapha.

Urgent!! Vds Spectrum 2+ (128k) + moniteur monochrome + prise péritel + revues + 52 jeux (extras) Valeur 2600 vendu 1000F Tel 46 50 22 51 Demandez manuel

Vds compatible Apple IIe + écran + lecteur disque + joystick + 100 jeux + utilitaires + livres Prix sacrifié 2000F Mr De Souza maurice 15 rue jules Ledin 42000 St-Etienne Tel 77 33 90 23

Vds nombreuses disquettes 3"1/2 DFDD de marque BASF, sous emballage Sacrifiées à 3 50F Urgent! Tel 84 21 05 74

Vds originaux sur Atari et Amiga, au quart du prix Vds drive 5"1/4 Atari (900F) Vds Hardcopieur Atari (260F) Bajaleis fabrice, 25 avenue des Chévrefeuilles 93220 Gagny Tel 43 66 09 01

Vds joystick Tir automatique position on/Off Silencieux maniable Acheté 200F, vendu 150F Encore sous garantie Tel 86 59 36 31 après 18h, demander pierre

Vds imprimante Star LC10 couleur compatible Atari/Amiga, avec cordon Prix 2100F Quang Tuan, 21 rue P Gauguin 69330 Meyzieu Tel: 78 04 26 25

Vends Magnum Light-Phaser + 6 jeux disquettes pour Amstrad Prix 350 F vendu 160F + en cadeau un doubleur (valeur 70F) Tel à Denis au 93 48 1103 (Cannes) heures repas

Cherche moniteur couleur (Amstrad ou autre) de 500F à 1000F et cherche jeux Megadrive à acheter ou échanger (200F maxi) Tel 95 32 03 63 Demandez michel

CONSOLES

Vds Sega 8 bits + Hang On + Choplifter 500F Contacter Brice au 34 77 93 01 (après 18h30)

Vds Sega Master System + 1 manette + pistolet + un lot: Hang-on Safari Hunt, Labyrinthe Altered Beast Rampage, Galaxy Force, Gangster Town, Aztec Adventure pour 950F Vds aussi 4's, Kenseiden California Games Captain Silver, R type 150F pièce Demander jean-bernard au (16) (1) 46 33 09 00 après 17h

Vds console Sega Master System + 2 manettes + 1 jeu + prise peritel 550F Etat neuf (3 mois) Tel 72 24 65 14 (demander Cyril)

Vds Nintendo 8bits + 9 super jeux + pistolets en tres bon etat Tel 45 04 01 26 16 avenue Raphaël Paris 75016 Prix 2200F

Vends Nintendo 8 bits + 2 manettes + 1 pistolet + 1 robot + 1 joystick + 14 jeux (Super Mario Bros 1 et 2, Xevious Top Gun, Zelda 1 et 2, Goonies 2, Rush'n Attack, Gyromite, Metal Gear, Balloon Fight, Hogan's Allex, Duck Hunt, Ghost'n Goblins) Valeur réelle: 7600F vendu 5000F. Tel: 46 55 26 55 apres 19h Demander benjamin

Vds Nintendo 8bits + 11 jeux (Super Mario Bros 2, Zelda 2, Teenage Mutent...) + le robot + le pistolet 3000F Tel 32 49 37 15

Vds Nintendo NES 8bits + 11 jeux (Zelda 1 et 2, Super Mario Bros 1 et 2, Punch Out) Valeur 4000F, vendu 2200F Tel 77 32 77 84

Vds console Nintendo + 6 jeux (Zelda 1, Ghost'n Goblins, Mario Bros 1 et 2, Wrestle Mania, Castel Vania) Prix reel=3460F Vendu 2200F Tel: jean au 78 69 65 42 a partir de 19h30

Vds Nintendo NES + Mario Bros + Life Force + 2 manettes TBE Valeur 1390F, vendu à 680F à débattre Vends originaux ST et CPC 6128 liste contre 1 timbre à 2F30 90F l'unité Vds Quickjoy 5 neuf jamais servi 140F TBE Achete disquettes 3"1/2 vierges (100) pour moins de 300F, avec étiquettes Tel 68 74 77 16 après 18h30

Vds Supergrafx + Formation Soccer 1500F et vds jeux NEC 220F pièce (Aero Blaster, Batman, Beach Volley PC Kid). Passet sébastien, 306 rue paul Valery 34400 Lunel Tel 67 71 30 74

Vds NEC PC Engine (900F) + manette de jeu XE1 (350F) + Chase HQ, Power Drift, Veigues (350F pièce) + emballage + garantie Etat neuf ou le tout sacrifié à 2000F!! Tel: 64 41 78 10

Vds Lynx + 3 jeux (California Games, Slim World, Gates of Zendocon) Prix 1700F Tel 40 27 59 15 (en soirée)

Vds Neo Geo + 2 manettes + 2 jeux + transmo + garantie pour 5250F Vds Core NEC + 3 jeux neuf. Achete jeu Sega Megadrive Demandez Adel au 42 52 44 96

Vds Neo Geo + Nem 75 + 2 manettes 4700F Tel 43 37 69 55 demandez Jose après 20h

Vds console Vectrex + 7 jeux (Armor Attack, Soccer Scramble, Art Master, Mine Storm, Berzerk, Clean Sweep) + crayon optique. Le tout 530F Tel 46 86 21 54 à Mr Touraton sébastien Possibilité d'acheter les jeux sepsrément.

Vds console CBS Colecovision + 4 jeux (Donkey Kong, Pepper 2, Gorf, Space Panic) pour 800F Tel 84 35 31 84 le week-end.

Achète ou echange jeux sur Game Boy, 60F maxi Envoyez la liste SVP Goncalves fernand 124 rue de Paris 60000 Beauvais

Achète 300F ou échange contre Rabio Lepus Special le jeu Splatter House pour NEC Jeulin thomas 73 Bd de Chatenay 16100 Cognac Tel 45 32 22 44

CONSULTEZ AUSSI LES PETITES ANNONCES SUR LE 3615 GEN4 !

AU MENU GENERAL, TAPEZ:

***PA (MICROS) *NIPA (CONSOLES)**

Des prix complètement "lemmings" dans les magasins MICROMANIA !!

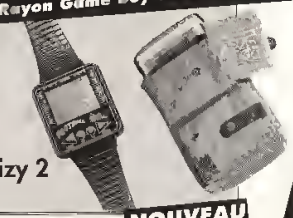


DES PRIX LEMMINGS... DES PRIX LEMMINGS...

LEMMINGS	AMIGA	~~249 F~~	179 F
ORBITUS	AMIGA	~~249 F~~	199 F
BEAST 2	AMIGA	~~249 F~~	199 F
KILLING GAME SHOW	AMIGA	~~249 F~~	149 F
BEAST + INFESTATION	ATARI ST	~~249 F~~	179 F
NITRO	ATARI ST	~~249 F~~	99 F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F

MICROMANIA VELIZY 2 NOUVEAU
Rayon Game Boy en libre service
Cadeau Spécial Ouverture:
- Une Montre jeux video GRATUITE pour tout achat de 250 F de logiciels à Velizy 2 sur Amstrad, ST, Amiga, PC
- ou une Pochette Gameboy pour 300 F d'achat sur Gameboy

Offre valable jusqu'au 30 mars 91
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE NOUVEAU
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
Rayon Game Boy en libre service

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro ordinateurs et consoles de jeux
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réole . Niveau -2
Métra et RER Les Halles . Tél 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Bosse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métra George V . Tél 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sal
75008 Paris
Métra Hovre Caumartin
Tél. 42 82 58 36

PRINTEMPS NATION
2125, caurs de Vincennes
4ème étage
75020 Paris
Métra et RER Natian
Tél 43 71 12 41

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
1490 F
plus 1 jeu gratuit au choix



TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP (Auto)	295F
G Loc (Afterburner 2)	295F
Wonderboy (Plateforme)	295F
Pacman (Arcade)	395F
Junction (Arcade)	395F
Columns(Reflexion)	295F
Warehouse Man	295F
Dragon Crystal (Reflexion)	295F

AUTRES TITRES A VENIR

Chase HQ(Arcade)	395F
Crackdown (Arcade)	395F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
Pengo (Labyrinthe)	295F
Papa Breaker	395F
Pro Baseball (Sim.)	295F
Psycho World	395F
Rainbow Island (Plateforme)	395F
Shangai 2 (Arcade)	395F
Super Golf	395F
US Mahjong	295F

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**

GEN 16 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)	+ 20 F
Precisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom
Adresse
Code postal Ville Tel

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERRANCAIRE
Date d'expiration __/__ Signature

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement Je joins ❑ Cheque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je prefere payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 612B ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Sega ❑ PC 1512 ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

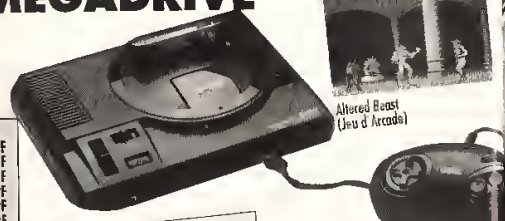
IMMEDIAT !! Chez MICROMANIA, les consoles Megadrive et Lynx baissent de prix !!!

LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

~~1790F~~ **1449F**



Altered Beast (Jeu d'Arcade)

TITRES A VENIR

Alien Storm	449F
Beanball Benny	449F
Bimini Run	449F
Crackdown	449F
Dando	449F
Dick Tracy	449F
Fantasia	449F
Gain Ground	369F
Giares	449F
Hellraiser	449F
Joe Montana Foot.	449F
Ka Ge Ki	449F
Land Buster	449F
Macross	449F
Musha	449F
Sonic Hedgehog	449F
Stormlord	449F
Twin Hawk	369F
Wanderboy 3	369F
Wrestle War	449F

TOP 20 MEGADRIVE

Strider (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	369F
Mickey Mouse (Plateforme)	399F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Super Volleyball (Sim.)	449F
F Swat (Arcade)	369F
World Cup Italia 90 (Foot)	299F
Battle Squadron (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghostbusters (Action)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	369F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Populous (Strategie)	449F
Last Battle (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Platef.)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F

NOUVEAU

ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	175F

CARTOUCHES EN PROVENANCE DIRECTE DU JAPON

- Nécessitent l'adaptateur Cartouches Japonaises
- Notice en langue Etrangère

Rambo 3 (Action)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Simulation)	369F
Super Basketball (Simulation)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Technocop (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Truxton (Arcade)	369F
Whip Lash (Arcade)	449F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F
Zoom (Arcade)	299F

After Burner 2 (Arcade)	369F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Burning Force (Arcade)	449F
Columns (Reflexion)	369F
Cyberball (Foot Americain)	369F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	369F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Final Zone (Arcade 3D)	449F
Golf (Simulation)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
Hell Fire (Arcade)	449F
Herzog Zwei	369F
J Buster Boxing (Simulation)	449F
J Madden Football (Foot Americain)	449F
Klax (Reflexion)	389F
Lakers VS Celtics	449F
New Zealand Story (Plateforme)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F

La LYNX

La première portable avec écran couleur !

~~1250F~~ **990F**

+ 4 jeux (Surf, Bmx, Skateboard, Footbag) **+ le Pare-Soleil**



Nouveaux prix sur les cartouches !!

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHE LYHX	110F
SAC LYNX	145F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume-cigare)	110F

NOUVEAUTES

Shangai	240F
Rampage (Larry the lab..)	240F
Bygar	240F
Road Blasters	240F
Paperboy	240F
Miss Pac Man	240F
Xenophobe	240F
Rolo Squash	240F

TOP LYNX

Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade-Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade-Labyrinthe)	240F
Klax (Reflexion)	240F

AUTRES TITRES A VENIR

War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl Foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iran Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F
Viking Child	240F

La Turbo GT de NE

2450F

Un graphisme époustouflant !



TOP 10 NEC

PC Kid	299F
Formation Soccer	299F
Super Volleyball	299F
Devil Crush	299F
Super Star Soldier	299F
Chase HQ	299F
Pro Tennis	299F
Afterburner 2	299F
Vigilante	299F
Ninja Warrior	299F

Les Nouveautés

Jacky Chan	345F
S.C.I.	345F
Out Run	299F
Saint Dragon	299F
Burning Angel	299F
Avenger	299F
Tony Shop Boy	299F
March'n Maze	299F
Cadash	299F
Cyber Combat	299F
Legend of 3 Heroes	299F
Wonder Momo	299F
Final Match Tennis	299F
Over Ride	299F
Chiki Chiki Boy	299F
Moto Roader 2	299F
Batman	299F
Battle Ace	299F
Bomber Man	345F
Bloody Wolf	299F
Cyber Core	299F
Die Hard	299F
Download	299F
F1 Triple Battle	299F
Final Blaster	299F
Galaga 88	299F
Gun Head	299F
Heavy Unit	299F
Hell Explorer	299F
Hyperload Runner	299F
Image Fighter	299F
Mister Heli	299F
Momo Stow	299F
New Zealand Story	299F
Ninja Spirit	299F
Operation Wolf	299F
Ordyne	299F
Psycho Chaser	299F
Puzznic	299F
Rabio Lepus Special	299F
Rastan Saga	299F
Shinobi	299F
Splatter House	299F
Sun Sun 2	299F
Strange Zone	299F
W-Ring	299F
World Court Tennis	299F
Zipang	299F

La GAMEBOY une qualité de jeu incomparable !!



LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ les ecouteurs stereo
+ le cable video link permettant de relier 2 Gameboy

SPECIAL MICROMANIA
1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Chez MICROMANIA + de 90 titres disponibles à partir de 145 F

Nouveautés à venir

Beetle juice (Arcade)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcad)	245F
F1 Spirit (Auto)	245F
Hunt for Red October	245F
Jordan VS Bird (Basket)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Ninja Boy (Art Martial)	245F
Meckanoids (Arcade)	245F
Mickey Mouse 2 (Plat.)	245F
Monster Truck (T. T. 4X4)	245F
Pacman (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Soccer Monio (Football)	245F
Super Chinese Land (Plat)	195F
Twin Bee (Arcade)	245F
Alley Way (Casse Brique)	175F
Amazing Penguin (Arcade)	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Battle Bull (Arcade)	245F
Beach Volley (Sim volley)	245F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim Boxe)	195F
Bubble Ghost (Plateforme)	245F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	175F
Dexterity (Reflexion)	195F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Dragon Tale (Relexion)	245F
Duck Tales (Plateforme)	245F

TOP 15 GAMEBOY

Robocop (Arcade)	245F
The Gremlins 2 (Arcade)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Contra (Style Gr. Beret)	245F
Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mut. Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Balloon Kid (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vamg Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Skate or Die (Skate)	245F
Gargoyle's Quest (Plat.	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	245F
Fispull (Ident Plotting)	195F
Fortress of Fear (Action)	245F
Godzilla (Plateforme)	245F
Go Go Tank (Arcade)	245F
Golf (Simul golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Klax (Reflexion)	245F
Kunio Boy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander(Arcade Espace)	245F
Master karateka (Action/Cbt)	195F
Mercenary Force (Aventure)	245F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Mi Chin's Gourmet Paradise	245F
Motocross Maniacs (Moto)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello(Réflexion)	195F
Paperboy (Arcade)	245F
Penguin Boy (Réflexion)	245F
Penguin Land (Plateforme)	195F

PROMOTION SPECIALE ANNIVERSAIRE 145 F

After Burst (Action)	145F
Asmik World (Plateforme)	145F
Cadelloc (Reflexion)	145F
Flappy (Réflexion)	145F
Funny Field (Reflexion)	145F
Palamedes (Reflexion)	145F
Penguin Boy (Arcade)	145F
Penguin Wars (Arcade)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Puzzle Road/Doed. Opus	145F
Wars (Plateforme)	145F
Zoids (Arcade)	145F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pocket Stadium	245F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Power Racer (Reflexion)	245F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzznik (Reflexion)	245F
QBillion (Reflexion)	195F
Qix (Reflexion)	175F
Quarth (Arcade/Reflexion)	195F
Revenge of the Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
Side Pocket (Billard)	245F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim Football)	195F
Sokoban/ Boxxle (Reflexion)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Super Marmland (Platforme)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
Volley Fire (Arcade)	195F
World Bowling (Sim bowling)	195F

SPECIAL ANNIVERSAIRE MICROMANIA

La sacoche MICROMANIA 199F ou GRATUITE pour 400F d'achat



LES HITS SUR GAMEBOY



Le 2ème catalogue MICROMANIA des jeux Gameboy est sorti !! Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

Toutes les descriptions des jeux sur 3615 MICROMANIA

La boutique du Gameboy ... La boutique du Gameboy ...

LIGHT BOY 275 F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir



SACOCHE GAMEBOY 199 F
En tissu plastifié, pour porter a la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stereo et le câble de liaison



ETUI GAMEBOY 145 F
Etui de protection en caoutchouc



BOITIER NEXOFT 199 F
En matiere plastique rigide, pour porter en bandoulière votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison



GAMELIGHT 145 F
Eclaire l'écran de votre Gameboy.

SACOCHE DYNA 275 F
En tissu plastifié pour ranger votre Gameboy et 15 jeux.

Gameboy est une marque déposée de Nintendo

PC Compatible

POWER CRASH 299 F
+OUT RUN
+THUNDERBLADE
+FORGOTTEN WORLDS
+STRIDER
+LAST DUEL

TITUS ACTION 349F
+ CRAZY CARS 2
+ KNIGHT FORCE
+ FIRE AND FORGET
+ TITAN

PC GOLD HIT 2 299F
+ E MOTION
+INDY ACTION
+MOONWALKER
+HEAVY METAL

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

BARD'S TALE 3	299F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
DUNGEON MASTER	399F
F29 RETALIATOR	299F
IT CAME FROM THE DESERT	349F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
NARC	299F
PANG	299F
SPACE QUEST IV	399F
UMS 2	349F
Z-OUT	249F

TOP 10 PC COMPATIBLES

RED BARON	399F
LORDS OF THE RINGS	349F
OPERATION STEALTH (256 COUL.)	349F
MURDER	249F
KICK OFF 2	299F
MIDWINTER	349F
RISE OF ROHAN	399F
RICK DANGEROUS 2	249F
WING COMMAHDER	349F
WING COMMAHDER MIS.DISC 1	149F

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 metre Haies, lancer du marteau saut à la perche barres assymetriques bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse..

BETRAYAL 349F
Une epopee Fantastique par Microprose

AUTRES NOUVEAUTES

4D SPORT BOXING	299F
ALCATRAZ	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
ART OF WAR AT SEA	349F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE MASTER	299F
BLOODWYCH	**299F**
CASH FLOW	259F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CRIME WAVE	**299F**
DYHASTY WARS	**249F**
ELITE +	349F
EMPIRE(COCKTEL)	349F
FALCON V 3.0	349F
FINAL BATTLE	299F
GENGHIS KNAN	**399F**
HORROR ZOMBIES	249F
KILLING CLOUD	299F
LEMMINGS	249F
LIGHTSPEED	399F
LORDS OF RISING SUN	249F
MASTERBLAZER	249F
MEAN STREETS	**299F**
MIG FULCRUM 29	**399F**
MUDS	249F
NIGHTBREED JEU DE ROLE	299F
REACH FOR SKIES	349F
RIDERS OF ROHAN	249F
RISE OF THE DRAGON	399F
SECRIT WEAPONS	**349F**
SLIDERS	249F
SPIRIT OF EXCALIBUR	**299F**
STUH RUNNER	**299F**
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	**299F**
TOURNAMENT GOLE	249F
WARLORD	**299F**
WIHG COMMANDER MIS.DISC2	**149F**

SIMEARTH 399F
LA SUITE DU FAMEUX SIM CITY
Vous allez cette fois prendre en main le destin de la planete

OFFRE SPECIALE
INDY AVENTURE
+ ZAC MACCRACKNEH 299F
Textes a l'ecran et manuels en francais

4D SPORT DRIVING	299F
ARCHITECTURE 1	199F
ARCHITECTURE 2	199F
BATTLE CHESS 2	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUDOKAN	249F
BUCK ROGERS	349F
CENTURION	249F
CODEHAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
COUNTDOWN	299F
COVERT ACTION	349F
CRASH COURSE	299F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS	985F
DRAGON'S BREATH	299F
EXPLORA 3	299F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FIRE AND FORGET 2	269F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
FOUNTAIN OF DREAMS	249F
GEISHA	299F
HARD DRIVN 2	299F
HARD NOVA	299F
IMPERIUM	299F
INDY 500	249F
INFESTATION	299F
ITALY 90	249F
INTERPHASE 3D	249F
KING QUEST V	399F
KNIGHTS OF THE SKY	399F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
LIFE AND DEATH 2	299F
LINKS	399F
M1 TANK PLATOON	399F
MIGHT AND MAGIC2	299F
MOONBASE	449F
MONKEY ISLAND	299F
MONTY PYTHON	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTBREED ACTION	299F
NIGHTBREED (Avent.)	299F
NIGHT SHIFT	299F
OPERATION HARRIER	249F
OPERATION STEALTH	299F
PANZA KICK BOXING	289F
PGA GOLF	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISE	99F
PRINCE OF PERSIA	249F
KA	249F
SHANGAI 2	349F
SILENT SERVICE 2	349F
SIM CITY	299F
SNOWSTRIKE	249F
STORMOVIK	299F
SWAP	249F
TENNIS CUP	249F
TURTLES NINJA	299F
TV SPORT BASKETBALL	349F
ULTIMA VI	299F
WELLTRIS	259F
WOLF PACK	349F
WONDERLAND	349F
ZELIARD	249F



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D ABORD !

3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

ATTENTION !! Ces prix doivent être lus ainsi: avant la barre Atari ST, après la barre Amiga

LES GUERRIERS NINJA 275/275F
+SHINOBI
+DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD 249/249F
+BATMAN
+INDIANA JONES ACTION
+ROBOCOP
+GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS 249/249F
+ BLACK TIGER
+ DYNASTY WARS
+ STRIDER
+GHOULS 'N GHOSTS

EDITION SPECIALE
INDY AVENTURE
+ZAC MAC CRACKNEN
299/299F
Texte a l'ecran et manuel en francais

LES JUSTICIERS 249F/ND
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

LES AVENTURIERS 249/249F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+FORGOTTEN WORLDS
+VIGILANTE

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
BILLY THE RID	249/249F
PIC	249/249F
AUNTLET 3D	249/249F
EGEND OF BILLY BOULDER	249/249F
AVY SEALS	249/249F
PIRIT OF EXCALIBUR	249/249F
UPER CARS 2	249/249F
UPER MONACO GP	249/249F
WITCHBLADE 2	249/249F
OKI	249/249F
URRICAN 2	249/249F
-OUT	249/249F

TOP 20 ATARI ST/AMIGA

	ST/Amiga
OTUS TURBO ESPRIT	249/249F
EAM SUZUKI	249/249F
ELICA GT4 RALLY	249/249F
OLDEN AXE	249/249F
ECRET AGENT	199/249F
HADOW WARRIORS	199/249F
LOTTIHG	249/249F
ARC	249/249F
URRICAN	249/249F
TRIDER 2	249/249F
UPER OFF ROAD RACER	249/249F
OBOCOP 2	249/249F
KI (CHASE NO 2)	249/249F
29 RETALIATOR	249/249F
19 STEALTH FIGHTER	289/289F
1 TANK PLATOON	299/299F
ETRAYAL	299/299F
ANG	249/249F
HAOS STRIKES BACK	249/249F
PEEBALL 2	249/249F

AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES JUSTICIERS N°2 249/249F
+GHOSTBUSTERS 2
+CABAL
+OPERATION THUNDERBOLT

SEGA ARCADE TURBO 199/199F
+TURBO OUT RUN
+CRACKDOWN
+SUPERWONDERBOY
+THUNDERBLADE

EPYX SPORTING GOLD 299/299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre haies, lancer du marteau saut a la perche barres assymétriques bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

TITUS ACTION 299/299F
+CRAZY CARS 2
+KNIGHT FORCE
+FIRE AND FORGET
+TITAN

LE MONDE DES MERVEILLES 249/249F
+NEW ZEALAND STORY
+RAINBOW ISLAND
+SUPERWONDERBOY
+BUBBLE BOBBLE

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER	249/249F
ALEATRAZ	249/249F
ALPHA WAVES MENTAL	259/259F
ADBAVENTURA	ND/349F
ARMOUR GEDDON	249/249F
BATTLESTORM	269/269F
BLADE WARRIOR	**249/249F**
EARTHAGE	249/249F
CENTURION	249/249F
CHAMPIONS OF KRYNN	299/299F
CHAMPION OF RAJ	249/249F
CHIP'S CHALLEHGE	**249/249F**
COSMOS	249/249F
CRIME WAVE	249/249F
CUTIPOO	249/249F
DISC	249/249F
DRAGON STRIKE	ND/299F
EMPIRE (COCKTEL)	299/299F
FLIGHT OF INTRUDER	299/299F
GENGHIS KHAN	349/349F
GREAT COURTS 2	179/179F
HALL OF MONTUZEMA	ND/249F
HERDES QUEST	349/349F
IT CAME FROM THE DESERT	299/299F
JUDGE DREDD	199/199F
KILLING CLOUD	249/249F
KILLING GAME SHOW	249/149F
KING ARTHUR	ND/249F
LA BANDE A PICSOU	249/249F
LE CRIME NE PAIE PAS	299/299F
LEMMINGS	**249/179F**
MASTER BLAZER	249/249F
MONKEY ISLANDS	179/179F
MUDS	249/249F
MURDER	249/249F
NAM	299/299F
NIGHTBREED (JEU DE ROLE)	249/249F
NIGHTSHIET	249/249F
OBITUS	349/199F
SWIV	**249/249F**
ULTIMA V	**HD/299F**
UMS 2	**299/299F**
VROOM	249/249F
WAR JEEP	249/249F
WARLORD	ND/249F
WING COMMANDER	**299/299F**
WOLF PACK	**299/299F**
WONDERLAND	299/299F

GENIAL !! UN NOUVEAU MAGASIN MICROMANIA A VELIZY 2



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS
Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

DES PRIX LEMMINGS... DES PRIX LEMMINGS...

LEMMINGS	AMIGA	~~249 F~~	179 F
OBITUS	AMIGA	~~349 F~~	199 F
BEAST 2	AMIGA	~~349 F~~	199 F
KILLING GAME SHOW	AMIGA	~~249 F~~	149 F
BEAST + INFESTATION	ATARI ST	~~249 F~~	179 F
NITRO	ATARI ST	~~249 F~~	99 F
GREAT COURTS 2	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F
MONKEY ISLAND	ST et AMIGA	~~249 F~~	179 F

	ST/Amiga
ADV BESTROYER SIM	289/289F
ART DE LA GUERRE	299/299F
BATTLE COMMAND	249/249F
BATTLE OF BRITAIN	299/299F
BUDOKAN	249/249F
CADAVER	249/249F
EAPTIVE	249/249F
CHUCK YEAGER 2.0	249/249F
CORPORATION MIS.DISK	149/149F
DE LUXE PAINT FRANCAIS	599/749F
DUNGEON MASTER	249/249F
E SWAT	249/249F
FIRE AND FORGET 2	269/269F
GAZZA 2	269/269F
GRAND PRIX 500CC 2	249/249F
HARD DRIVIN'2	249/249F
HARPOON	ND/299F
HORRO ZOMBIES	249/249F
IMPERIUM	249/249F
INDY 500	ND/249F
IVARNOE	199F/ND
KICK OFF 2	249/249F
KING QUEST 4	ND/349F
LEISURE SUIT LARRY 3	399/399F
LINE OF FIRE	249/249F
LOST PATROL	249F/ND
MATRIX MARAUDERS	199/199F
MAUPITI ISLAND	289/289F
MEAN STREETS	249/249F
METAL MASTERS	249/249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249/249F
MIDWINTER	279/279F
MIG FULCRUM 29	349/349F
MURDERS IN SPACE	249/249F
MYSTICAL	249/249F
NIGHT GREED ACTION	249/249F
NINJA REMIX	249/249F
NINJA TURTLES	249/249F
OMNICRON CONSPIRACY	249/249F
OPERATION HARRIER	249/249F
OPERATION STEALTH + le compact	299/299F
PANZA KICK BOXING	289/289F
PIRATES	249F/ND
POPULOUS	249/249F
POPULOUS (DATA DISK)	99/99F
POWERMONGER	299/299F
PRINCE OF PERSIA	249/249F
PUZZNIC	249/249F
RICK DANGEROUS 2	249/249F
SIM CITY	299/299F
SNOWSTRIKE	199/199F
SPELLBOUND	199/199F
THE IMMORTAL	249/249F
TOTAL RECALL	249/249F
UN SQUADRON	249/249F
VAXINE	249/249F
VENUS	199/199F
VOODOO NIGHT MARE	249/249F
WINGS	ND/299F

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM

LA CONSOLE 749F
+ le jeu Alex Kidd in Miracle World
+ 2 manettes de jeux + le câble Peritel



Deux nouveautés d'enfer !!



Mickey Mouse *Un jeu de plateforme incomparable*

Cyber Shinobi *Des combats démoniaques*

NOUVEAUTES

Mickey Mouse Castle.	**325F**
Cyber Shinobi	**325F**
Submarine Attack	**285F**
Donan	**285F**
Columns	**285F**
Battle Squadran	**325F**
E Swat	**295F**
Gain Ground	**285F**
Gauntlet	**325F**
Impossible Mission 2	**325F**
Indiana Jones (Action)	**325F**
Paperboy	**325F**
Parlour Games	**295F**
Ultima IV	**325F**

TOP 15 SEGA

Super Monaco GP	325F
Golden Axe	325F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy M.L.	295F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Double Dragon	325F
Rastan Saga	295F
Altered Beast	325F
Battle Out Run	325F
Ghostbusters	295F
Operation Wolf	325F
After Burner	325F
Fire and Forget 2	325F
Chase HQ	325F

OFFRE SPECIALE

Enduro Rocer	99F
Fantozy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninjo	99F
Rescue Mission	99F
Secret Commond	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Tronsbot	99F
World Grand Prix	99F

Aerial Assault	325F
Alex Kidd in Shin World	325F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid N T V	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Basketball Nightmare	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
Californio Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Claud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Dynomite Dux	325F
Fantozy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golfo Mania	295F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantozy Star	395F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Racky	295F
R Type	325F
Scrambble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Spore Horner	295F
Spell Caster	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy	285F
World Games	285F
World Soccer	285F
Y'S	395F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	285F

CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	990F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MAHETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	3D9F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR MASTER SYTEM/MEGADRIVE NOUVEAU	329F
CONTROL PAD SEGA NOUVEAU	99F

POUR COMMANDER 92 94 36 00
Depuis Paris composer le 16 92 94 36 00

3615 MICROMANIA
Vous pouvez aussi utiliser le Bon de Commande de la première page
A envoyer à
MICROMANIA - BP 114 06560 Valbonne Sophia-Antipolis

AGONY

En préparation depuis près de six mois, Agony promettait d'être le jeu le plus abouti sur Amiga. L'ambition des programmeurs n'était-elle pas d'instaurer une nouvelle référence en matière de jeux sur micros? Pour évaluer réellement l'état d'avancement du projet, Génération 4 n'a pas hésité à se rendre directement chez les programmeurs (une partie d'entre eux, du moins) en Belgique, et vous rapporte toutes les informations possibles sur ce jeu.



Si la sortie d'Unreal sur Amiga avait créé l'événement, tout comme celle de Shadow Of The Beast en son temps, l'arrivée d'Agony des mêmes auteurs, toujours sur Amiga, risque de susciter à nouveau l'admiration et la béatitude de tous, et sans doute l'envie de quelques-uns.

Agony est l'oeuvre de l'équipe Art & Magic comptant quatre personnes, deux Belges (Franck Sauer et Yves Grolet) et deux Français (Marc Albinet et Yann Robert). Avant d'aller plus avant dans la preview d'Agony, sachez que ce logiciel, faisant donc suite à Unreal, est leur second sur Amiga. C'est dire la qualité de ces programmeurs! Stupéfiant!!

Dans Agony, le joueur joue le rôle d'Aleste, l'un des deux disciples de Acanthopsis (le second se nomme Mentor), le grand magicien qui régna sur le monde après les grandes guerres, depuis son château situé sur la ligne de l'équateur. En fait, ce grand magicien, après de nombreuses années de recherches, avait découvert le secret de l'énergie vitale permettant à son possesseur de maîtriser le soleil, et la création des planètes et des univers. Estimant ce secret comme un fardeau trop lourd pour sa seule personne, Acanthopsis décida de le confier à l'un de ses disciples, pour qu'il puisse régner à son tour en temps voulu. Ne pouvant se décider pour l'un ou l'autre, il décida de les mettre à l'épreuve chacun, devant une situation similaire. Et ce fut Aleste, par sa sagesse, qui l'emporta et qui obtint la promesse de posséder le secret un jour. Malheureusement, l'échec de Mentor déclencha chez lui un désir de vengeance, qu'il assouvit en levant son épée sur Acanthopsis et Aleste qui s'évanouirent dans un nuage de fumée. Mais Aleste fourbissait ses armes et attendait le moment où Mentor se perdrait dans les méandres de sa magie des ténèbres, et justement ce moment est arrivé.

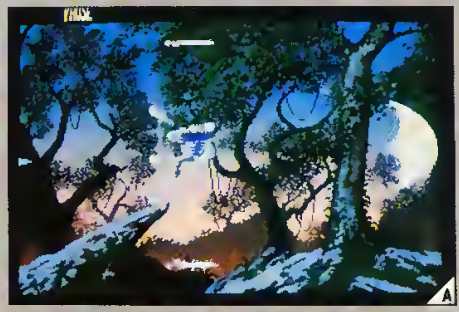
Que dire sur Agony sinon que la qualité technique de ce programme est tout simplement phénoménale, avec du jamais vu jusqu'à présent sur Amiga. Jugez donc, pour la première fois, un programme intègre la technique du "trial playfield", c'est-à-dire trois scrollings différentiels les uns par rapport aux autres.

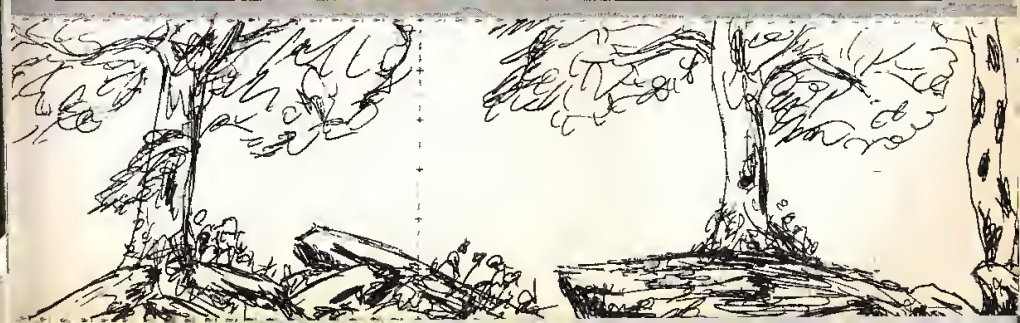


Attention à ne pas confondre avec les scrollings parallax (en plus grand nombre) visibles dans Beast par exemple, cette fois ci, les trois écrans occupent chacun tout l'écran. Je puis vous assurer que l'effet est garanti, notamment dans le domaine de la profondeur de champ. Mais ce n'est pas tout, puisque chacun de ces plans est animé indépendamment des autres; ce qui ajoute encore au réalisme du jeu. Toute cette débauche de technique ne gêne en rien les autres éléments du jeu, bien au contraire, puisque le nombre de couleurs présentes à l'écran est de l'ordre de la centaine, et que les animations sont d'une parfaite fluidité, tout comme les scrollings d'ailleurs. En plus de tout cela, le programme est capable d'afficher simultanément jusqu'à 30 monstres à l'écran de 32 x 32 pixels, sans aucun ralentissement du jeu. Mais ce n'est pas tout, et je vous livre en vrac toutes les autres caractéristiques techniques dont le mortié ferait déjà bien l'affaire de bon nombre d'équipes de programmation sur Amiga.

Commençons par la présentation qui devrait compter une







soixantaine de plans et durer près de 6 minutes (peut-être plus, elle n'est pas encore finale). Pour vous donner une idée, la présentation de Beast II, jugée comme l'une des plus belles jusqu'à présent, compte "seulement" 8 plans. Le rendu devrait surpasser le visuel de Dragon's Lair (décor en bitmap et personnage vectoriel). En plus, avec cette présentation, une musique d'accompagnement de 200 ko. Passons au jeu proprement dit avec encore quelques prouesses incroyables. Pour les heureux possesseurs d'un méga de mémoire, un choix sera proposé entre la musique ou un bruitage d'ambiance. Dans le second cas, sachez que 512 ko de sons sont prévus (c'est-à-dire entre 50 et 100 ko pour chacun des niveaux), et pour la première fois également sur Amiga une ambiance sonore en vraie stéréo.

D'ailleurs le nombre de voix est réduit à trois, deux pour le bruitage de fond en vraie stéréo, et les deux restants pour des bruitages autres. Toujours pour la musique, apprenez qu'elle sera assez différente de ce que l'on peut entendre habituellement sur

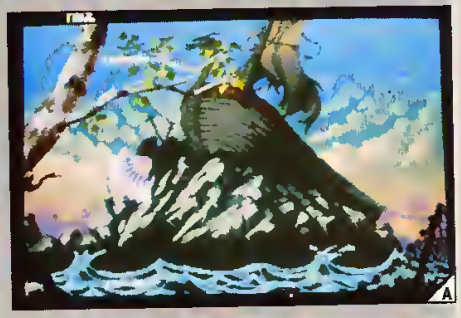


Un des outils de travail du programmeur







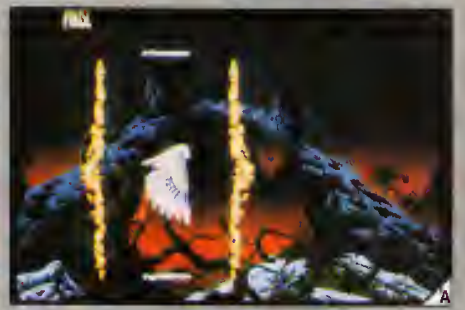


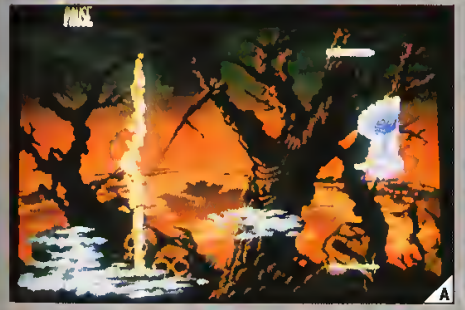
Le monde des hauts-plateaux



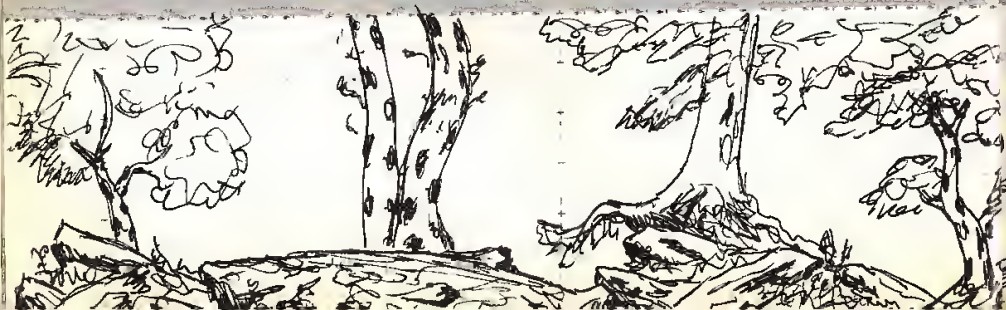


















Le monde de la forêt





Amiga, puisqu'elle sera orchestrale (violons, cymbales, tambours, trompette...), à la façon d'Indiana Jones par exemple. Et bien sûr, il est prévu une musique différente pour chaque partie du jeu. Autre nouveauté par rapport à Unreal, déjà très pratique au niveau du chargement, des temps d'accès disque très courts dus à un système de compactage extrêmement puissant. Pour vous donner un chiffre, pas plus de deux secondes d'attente entre l'image annonçant le niveau et le jeu. D'ailleurs certains vont râler, car les pages écran précédant les niveaux, d'une beauté fantastique, ne resteront donc que très peu de temps visibles. Dernière précision concernant le jeu, il tiendra sur trois disquettes, et la boîte devrait inclure un CD comportant toutes les musiques d'Agony. Une version CDTV du produit est prévue et devrait sortir environ un mois après le jeu.

Voilà pour la partie micro d'Art & Magic! En effet, passionnée de jeux vidéo, l'équipe a tout naturellement décidé de se tourner vers une autre activité de ce secteur, les jeux d'arcade. Parallèlement au développement d'Agony, ils travaillent à l'élaboration d'une carte d'arcade capable de répondre à leurs besoins créatifs. Leur projet semble en bonne voie puisqu'ils ont d'ores et déjà obtenu 80% de leur besoin de financement, sous la forme d'une subvention de l'Etat belge (et plus précisément du département des nouvelles technologies, attention c'est sérieux!) de 1.500.000 francs français. Encore une fois, les caractéristiques techniques de cette carte sont faramineuses. Rapidement, on peut dire que la bête renferme 3 microprocesseurs 16/32 bits en architecture parallèle (deux 68000 et un 34010, ce dernier dédié à la vidéo est d'ailleurs utilisé dans les grosses stations de travail graphiques PC) plus un custom chip 32 bit. La résolution est classique (320 x 256) en 256 couleurs parmi 262000. En revanche, la gestion des sprites est étonnante, puisque la carte est capable d'en afficher 1600 simultanément sans mot dire. De plus, cette carte sera capable de manipuler les traçages de lignes et les couleurs, ainsi que les rotations et les zooms (tout comme la Super Famicom mais un ton au-dessus tout de même). A noter en plus un décompactage de données en temps réel. Sur le plan de la mémoire, elle fera de 2 à 5 Mo.

En fait, leur objectif est simple, recréer exactement la vision de tout à chacun d'un paysage extérieur, et choquer véritablement les joueurs. En somme, faire un jeu événementiel en arcade! Ils définissent eux-mêmes leur technique comme celle du scrolling 3D. Le réalisme sera extrême, puisque tout sera géré et edité comme dans la réalité, les délais en secondes et les distances en mètres. Vous comprenez maintenant mieux la présence des 1600 sprites permettant d'afficher tous les détails d'un décor naturel. Au niveau de la programmation, cette carte sera interfacée avec un PC (à la norme VGA étendue, 1024 x 800) sous Windows.





Le monde aquatique











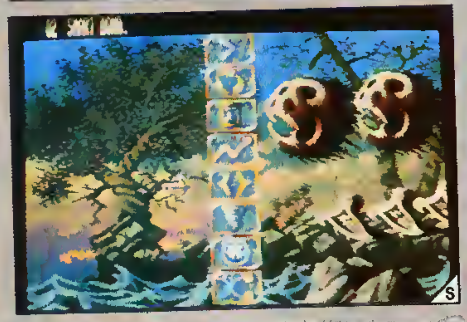


Si leur prototype trouve acquéreur en matière de distribution, la division Coin Up d'Art & Magic (en fait l'équipe actuelle) envisage de créer une société essentiellement axée sur la recherche et le développement, sans toutefois oublier la micro. En effet, l'équipe créerait en même temps un atelier de travail regroupant des programmeurs, des graphistes, et des musiciens tnés sur le volet, ayant accès à leurs outils et techniques de programmation. De cette façon, la conversion des jeux d'arcade aera quasi immédiate et d'une qualité technique irréprochable, sur Amiga en tout cas. Si l'on raisonne en terme de coût, cette carte est d'entrée très compétitive, puisqu'elle sera proposée aux utilisateurs finaux (cafés, salles d'arcade.) pour environ 8000 francs. Avis aux amateurs!
Toujours dans le domaine des projets, l'équipe d'Art & Magic, décidément très créative, pense déjà à une évolution de leur carte, tournée sur la 3D cette fois-ci, mais il faudra attendre quelques années. En tout cas, Génération 4 leur souhaite bonne chance!













BLUE MAX/DAS BOOT

Blue Max

LE simulateur de combat aérien
– Contrôlez un des huit meilleurs chasseurs de la 1ère Guerre Mondiale
– Volez avec les plus grands pilotes (Richthofen, Fonch, Mannock, Rickenbacher) et apprenez leurs ruses et leurs techniques

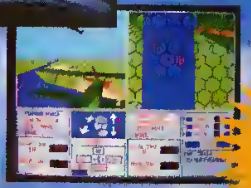
GEN HIT
"Les graphismes sont superbes avec des formes en 3D formes pleines très détaillées, des tirs et des explosions en bitmap, rendant le jeu d'un réalisme incroyable"

TILT HIT
' The Blue Max bénéficie d'une superbe réalisation qui ajoute encore au réalisme des combats"
"L'animation est particulièrement fluide La première guerre mondiale comme si vous y étiez"

A 2000 métres d'altitude, un seul objectif: Survivre.



Séquence de combat en VGA



Vue en mode stratégique



GRAPHIQUES EN 3D
256 COULEURSEN VGA
EFFETS SUR CARTES
ADLIB SOUNDBLASTER

Disponibles sur Atari et Amiga

Distribué par UBI SOFT

DAS BOOT

HIVER 1941
Vous êtes le seul maître a bord de votre U BOOT dans les eaux glacées de l'Atlantique Nord

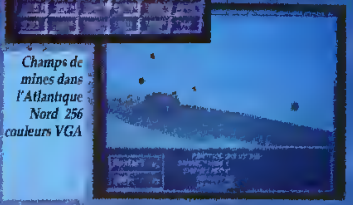
GEN HIT
' Un simulateur qui se caractérise par une grande jouabilite et des phases d'actions passionnantes'
'La vue sous l'eau et legèrement trouble ce qui montre le réalisme de cette simulation et donne en même temps une atmosphere oppressante"

TILT HIT
' Le programme présente des scènes vraiment magnifiques '
"Les effets de couleurs de ces sous-marins sont extraordinaires toute la rédaction est restee muette d admiration devant ce plan magnifique c est dire' DAS BOOT est sans aucun doute le simulateur de combat sous marin qui développe l'ambiance la plus realiste "
"DAS BOOT est un programme que vous devez posseder ne serait ce que pour ses graphismes et son animation, pour l'ambiance qu'il developpe Une grande premiere sur PC '

Vos nerfs sont mis à l'épreuve dans les profondeurs oppressantes de l'Atlantique Nord.



Vue au périscope des avions ennemis. Couleur VGA



Champs de mines dans l'Atlantique Nord 256 couleurs VGA



MINDSCAPE INTERNATIONAL

MINDSCAPE



Chuck est tranquillement installé à siroter des bières devant la télé



Dehors, sa femme Ophelia est en train d'étendre tout le petit ménage, en bonne épouse qu'elle est. Mais elle n'est pas seule



En poussant un grand "Yeaark, Sluuurp!!", il se jette sur la douce Ophelia lui fait sa déclaration à coup de massue et la traîne délicatement par les cheveux vers son doux foyer



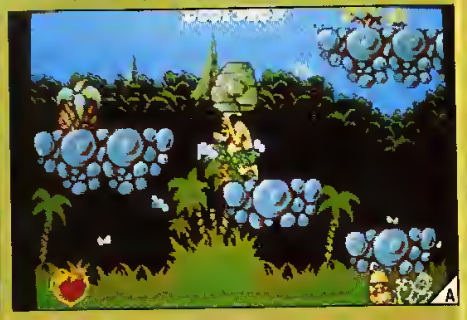
Chuck dérangé en plein feuilleton par un bruit sourd et inhabituel tend l'oreille -"Chérieeeeee tout va comme tu veux ?"

Chuck Rock

CORE
Avril
Amiga / ST

Après ce résumé rapide de la présentation de Chuck Rock, un jeu de plateau quelque peu délirant, voici des détails supplémentaires sur le jeu en lui-même. Composé de cinq niveaux (la plaine, la caverne, sous la mer, la glace, et l'intérieur d'un dinosaure), ce jeu vous place dans la peau du sublime Chuck, homme préhistorique dont la femme vient d'être capturée par Gary, le méchant Cro-Magnon. Vous allez donc devoir, à travers les niveaux, affronter bon nombre d'animaux préhistoriques aux allures loufoques (mammouths, dinosaures, tyranosaures, ptérodactyles, etc.) en leur lançant tout simplement des pierres à la figure. Le problème est qu'il faut sans cesse ramasser des pierres afin de les lancer, et que vous ne pouvez en avoir qu'une à la main au même moment. Ajoutons que les obstacles sont nombreux, et que Chuck Rock s'annonce encore meilleur que Car-Vup. Que dire de plus ?







Les petits oiseaux gazouillent sur le fil à linge. En voyant les dessous affriolants d'Ophelia, deux tombent à la renverse



Gary ne tient plus en place devant tant de fraîcheur. C'est le coup de foudre, la révélation !!!



Chuck inquiet, sort jeter un œil



Dans l'empressement il a oublié de cacher sa virile nudité



Rien à l'horizon, pas un bruit! Notre héros, son œil vif aux aguets, scrute les environs à la recherche d'un signe de sa douce



Après s'être paré de sa plus belle feuille de vigne, Chuck part en quête. Rien ni personne, ni aucune bête ne l'empêchera de retrouver sa bien-aimée







MIDWINTER II
FLAMES OF FREEDOM









RAINBIRD
Fin Mars
Amiga / ST / PC

Déjà présenté en preview sous le nom de Wildfire, Midwinter 2 est maintenant presque terminé. Après la glaciation, un changement de climat a fait fondre les glaces qui peu à peu ont englouti l'île de Midwinter, obligeant les survivants de la première catastrophe à se réfugier sur l'île d'Agora. Cette dernière fait partie d'un archipel de 42 îles (NDLR : forty-two), appartenant à la Fédération Atlantique. Hélas, le pays voisin, l'Empire Sahanien, va bientôt tenter d'envahir les îles... et tout repart comme dans Midwinter, mais en plus grand.

En effet, sur chaque île de Flames Of Freedom, il faut faire ce que l'on faisait dans Midwinter, ce qui veut dire que la durée de vie du jeu est particulièrement longue. C'est bien sûr à vous d'accomplir les différentes missions proposées sur chaque île, et vous allez d'abord devoir créer votre personnage, en déterminant ses caractéristiques, et même son visage, que l'on peut créer grâce à un éditeur simple mais efficace. Chaque île a sa propre culture, politique, et vous obligera à utiliser des talents variés. Le jeu comporte 4000 personnages originaux, chacun avec sa tête et une histoire propres.

Le jeu comporte cette fois-ci 22 modes de transport, ce qui est totalement fou quand on pense que le premier en proposait 4. De la marche à pied au voyage en dirigeable, en passant par le tank, le camion, le bus, le train, la jeep, l'hélicoptère, le biplan, le jetpack, le bateau, le sous marin, le jetski, l'hovercraft, la nage, et j'en oublie, chaque moyen de transport a son propre maniement. Du coup, une option permet de s'entraîner, afin de commencer vraiment le scénario en maniant correctement les divers appareils!



Au niveau des armes, vous en avez 13 types à votre portée, ce qui n'est pas non plus négligeable. Afin de simplifier le jeu, il est désormais possible de programmer sa route sur la carte, ce qui évite de se diriger dans l'environnement en 3D et facilite le déplacement de nombreuses unités.

La stratégie joue un rôle plus déterminant que dans Midwinter, les missions sont plus intéressantes, la 3D est meilleure, la durée de vie du jeu est bien plus importante, et la jouabilité est plus agréable. Que demander de plus? Test complet le mois prochain.

Great Courts 2 semble être la nouvelle référence dans le domaine. Un grand bravo.
GEN 4 / Gen d Or 96 %
La plus complète des simulations de tennis à ce jour.
Tilt 18/20
Great Courts 2 est un soft incontournable pour les amateurs de bonne simulation sportive
Joystick 92 % Mégastar
Des parametres comme la condition physique, les points faibles de l'adversaire, entrent également en ligne de compte. Bref, un nec plus ultra
Tennis de France
Cette simulation sportive se hisse à un rare niveau de qualité.
Top Soft Micronews

PRÊT POUR UN NOUVEAU DEFI ?
GREAT COURTS remet son titre en jeu !
THE BEST JUST GOT BETTER
GREAT COURTS 2
ST PC AG
UBI SOFT
Entertainment Software
10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL
Tél. 48 57 65 52





Quest For Moonstone

Quest For Moonstone est un jeu d'arcade/aventure assez original, dans lequel vous jouez le rôle d'un chevalier devant retrouver une pierre bien particulière la Pierre de Lune Votre quête vous mènera à travers un pays moyenâgeux peuplé de créatures fantastiques que vous devrez combattre avec courage Au niveau de l'aventure, l'avancement actuel de Quest For Moonstone ne permet pas d'en dire bien plus Il semble que le système de jeu soit tel qu'il s'agit plus de recherches d'objets que de subtiles conversations avec des personnages ou encore que d'énigmes à la Dungeon Master Par contre, il nous est totalement possible de juger de l'aspect arcade du jeu, par l'intermédiaire des combats avec les diverses créatures

Chaque créature possède son propre mode d'attaque. Les trolls, qu'ils soient armés de haches ou de marteaux, tenteront de vous décapiter Les ratmens sont de petites boules de poils qui roulent à terre et tentent de s'agripper à votre tête pour vous griffer le visage Attention à leur chef, caché dans les bois, et dont la queue pend d'un arbre Si vous la touchez par mégarde, vous finirez pendu! Le dragon essayera bien sûr de vous carboniser, alors que le balok vous attrape, vous secoue violemment avant de vous dévorer la tête Quant aux beasts, elles vous jettent dans les airs, pour parfois vous faire retomber sur leur corne, vous embrochant alors

Il s'agit d'un jeu gore et les combats en question sont particulièrement sanglants Il faut voir le sang gicler de la colonne vertébrale de votre chevalier embroché sur la corne d'une beast pour le croire Après quelques secondes de combat, le rouge envahit vraiment l'écran

Les graphismes sont assez réussis, quoique pas definitifs, mais ce sont surtout les animations qui impressionnent par leur réalisme Quest For Moonstone s'annonce être un excellent jeu d'arcade/aventure, et nous vous en reparlerons certainement dans un futur proche!













MINDSCAPE
Avril
Amiga / ST / PC



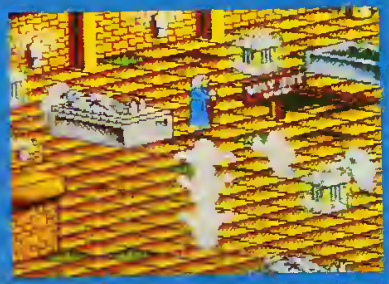








GAUNTLET III



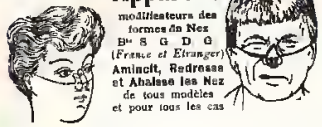




US GOLD
Mars
Amiga/ ST / PC



Mme DUCHATELLIER
Seul inventeur des **Appareils**
modificateurs des formes du Nez
B^te S G D G
(*France et Etranger*)
Amincit, Redresse et Abaisse les Nez
de tous modèles et pour tous les cas



MASQUE DERMOPHILE
DE Mme ROWLEY



Fait *disparaître* promptement toute **imperfection du teint,** *rudesse de la peau, huile, taches, boutons et rides de la face* qui redevient lisse, douce et brillante
Il est leger, souple et remplace avantageusement les cosmétiques souvent nuisibles et les poudres et lotions qui finissent par *coûter beaucoup plus cher* que ce masque
S'applique trois fois par semaine.
Brochure illustrée, envoyée *franco.*
Dépôt : ROBERTS & Cie, 5, rue de la Paix, Paris

INFOGRAMES
Avril
Amiga / ST / PC

BILLIARD 3D



Pensant sans doute que les softs de billard manquaient sur nos machines, Infogrames nous en propose un nouveau intégrant plusieurs types de jeu. Billard 3D, nom provisoire semble-t-il, regroupe le billard américain (jeu du 15 ou du 8), le billard français (trois bandes), et une table (assez fantaisiste) octogonale. Sur cette dernière, les rebonds sont bien sûr complètement fous et sûrement très déroutants.
L'ordinateur gère énormément d'effets, comme les rétros ou les coulés, et le programme est entièrement géré par la souris. De plus, le joueur a la possibilité d'engager des paris contre différents adversaires, gérés par l'ordinateur (cinq au total), ou un deuxième joueur, et la partie peut se jouer en 2D ou en 3D. Dernières précisions, une sauvegarde est prévue et tous les paramétres du jeu sont modulables. Test le mois prochain.







L'ENFER DE LA FORMULE 1
Atari ST/STE
Amiga

VROOM

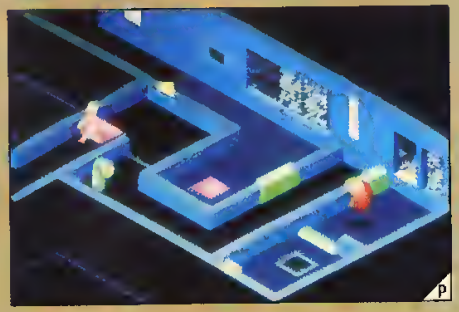
de Lankhor

Toutes les précisions sur la date de sortie : **3615 LANKHOR**

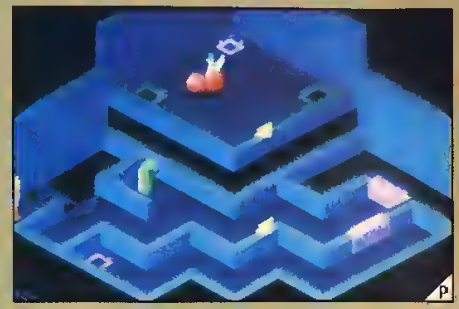


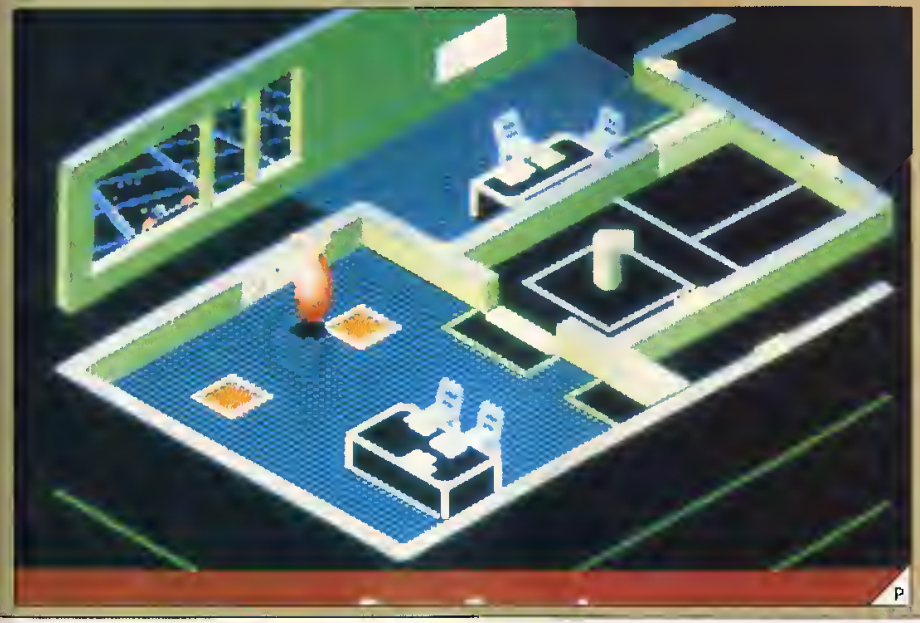
D-GENERATION

MINDSCAPE
Avril
Amiga / ST / PC



Derrière ce nom étrange, se cache un jeu d'arcade-réflexion, se déroulant dans une immeuble ultramoderne, siège des laboratoires d'expérimentations génétiques de la société Genoq. Sur plusieurs étages et à travers d'innombrables salles et couloirs, il faut explorer ce complexe pour sauver les employés qui y sont emprisonnés. L'ordinateur central s'occupant de la sécurité est en effet devenu complètement fou. Il ignore totalement la présence des monstres qui se sont échappés et qui hantent l'immeuble. Au contraire de ses directives originelles, il considère les humains comme dangereux, et fait tout son possible pour les éliminer. Par conséquent, vous devez non seulement affronter de nombreuses créatures étranges, mais aussi éviter ou détruire les pièges protégeant le complexe, trouver les clefs et les codes pour ouvrir les différentes portes, escorter les employés jusqu'à la sortie... La vue des pièces est en trois dimensions isométriques, dans des décors assez sobres en EGA, mais efficaces pour ce type de jeu. Pour ouvrir les portes et couper les canons laser automatiques, il faut, la plupart du temps, appuyer sur des boutons (triangles jaunes sur un mur). Le problème, c'est qu'assez rapidement, dans une salle, vous allez avoir plusieurs portes, plusieurs lasers, des pièges, des monstres, des téléporteurs, des cellules photo-électriques et un certain nombre de boutons. La difficulté vient du fait que chaque bouton déclenche alors plusieurs mécanismes, et qu'il faut trouver des astuces infernales pour arriver à traverser un écran et éviter de se faire atomiser. Les monstres eux, sont assez amusants, tout comme leurs modes d'attaques. Certains vous écrasent, d'autres vous avalent, d'autres encore vous arrachent la tête... Pour vous en débarrasser, vous avez un pistolet laser et quelques grenades. A noter d'ailleurs que vos tirs rebondissent sur les murs, ce qui permet, entre autres de déclencher des mécanismes à distance (rusé n'est-ce pas?). S'il n'est pas très beau, D-Génération semble par contre très intéressant pour ce qui est des pièges, des astuces et des mécanismes à déclencher pour progresser dans l'immeuble. Il faut savoir utiliser la bêtise des monstres, pour qu'ils se prennent des pièges à votre place. En outre, vous avez accès dans certaines salles à des terminaux informatiques, et il est possible de discuter avec les gens que vous rencontrez dans les pièces. Cela semble augurer d'une partie aventure qui ne peut que rendre le jeu plus prenant. Très jouable et d'un genre assez rare sur PC, il peut se révéler comme un très bon jeu. Il ne reste plus qu'à attendre la version finale.





LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette
et 4, passage de la Réale
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Metro George V
Tél 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense
Tél 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU



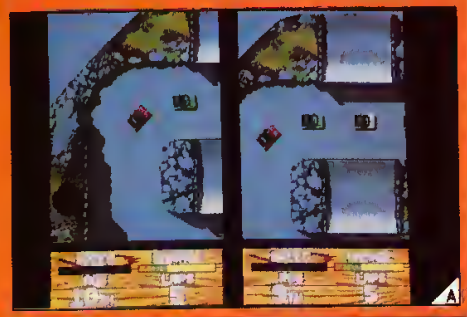
3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

SUPER CARS

GREMLIN
Avril
Amigo / ST

Les auteurs du fabuleux Turbo Lotus Esprit Challenge reviennent avec une nouvelle course automobile Supercars 2. Cette suite est toujours une course vue du dessus, dans le genre de Supersprint, avec comme différence importante le fait que le circuit est plus détaillé, et donc scrolle sur tout l'écran Il est possible de jouer seul, auquel cas le circuit prend tout l'écran, où à deux, et dans ce cas les joueurs ont chacun leur fenêtre de jeu
Le jeu comporte 3 niveaux de difficulté, propose 10 voitures différentes et 20 circuits comprenant cette fois-ci des tremplins, des ponts, des virages relevés, des collines, des tunnels, des croisements, des rampes et des chicanes Tout ce qu'il faut pour qu'un jeu de voiture soit véritablement prenant, surtout si l'on y ajoute la neige et le sable, qui peuvent s'en mêler à tout moment, ou encore l'huile, les rochers, l'eau et le verglas
Comme dans le premier vous pouvez acheter des armes pour équiper votre voiture, afin d'éliminer les adversaires gênants Quant à la jouabilité, nous faisons confiance aux auteurs de Turbo Lotus pour nous concocter des courses savoureuses





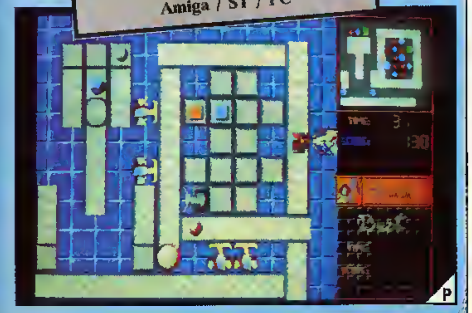


BRAIN BANG

Aprés leur première production, Time Race, chez Loriciel, la jeune société Cistar récidive avec un nouveau logiciel de réflexion intitulé Brain Bang. Cette fois-ci, le but du joueur est non pas de remplir l'écran avec les pièces fournies par le programme, mais d'affecter ces mêmes pièces à des emplacements prédéfinis à l'aide de robots statiques spécialisés. Le jeu se présente de la manière suivante: à une extrémité du circuit, on trouve un générateur de pièces, lesquelles tombent sur un tapis roulant, dont le sens de défilement est indiqué par des flèches Il est bien sûr possible de changer le sens de défilement en cliquant sur les flèches Ensuite, à vous d'utiliser les robots pour arriver à vos fins. Certains permettent de recolorer les pièces, les poissoirs permettent de sortir des pièces du circuit ou de les amener sur une partie du circuit, l'éjecteur propulse la pièce à une distance de 2 à 5 cases, le téléporteur.. vous téléporte Autre élément du jeu sur laquel le joueur peut intervenir: les guides rotatifs En fait, il s'agit tout simplement de petits aiguillages
En mode deux joueurs, les points reviennent bien sûr à celui qui positionna correctement une pièce En cas d'échec, des points négatifs sont également distribués La version présentée tournait sur PC, mais le jeu sera également disponible sur Amiga et ST. A noter que les graphismes ne sont ebolument pas définitifs et que le jeu devrait compter une cinquantaine de tableaux.



CISTAR
?
Amiga / ST / PC



ÇA Y EST, IL EST EN KIOSQUE :

DOMAINE PUBLIC MAGAZINE

DES CENTAINES DE LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC

POUR ATARI / MAC / PC / AMIGA

A DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !

TRIMESTRIEL, LE NUMÉRO 1 VAUT 15 F,

ET CONTIENT AUSSI

LE NOUVEAU CATALOGUE DE LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

JEUX, UTILITAIRES, GRAPHISME, MUSIQUE, PROGRAMMATION,...

UNE MINE, QUE DIS-JE, UN TRÉSOR DE RIENFAITS POUR VOTRE MICRO !

"DPMAG"
LE MAGAZINE DES LOGICIELS BON MARCHÉ

DU DOMAINE PUBLIC
A TELECHARGER
POUR VOTRE ST

3615
DOMPUB

DES MEGAS DE SOFTS
CHEZ VOUS

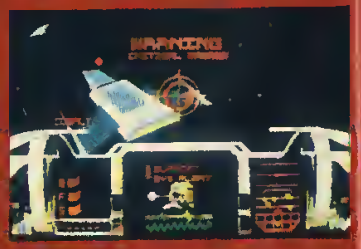
EPIC











OCEAN
Septembre / Octobre
Amiga¹/ ST





Dans le prochain numéro de Génération 4 nous ferons un beau dossier consacré à Arachnophobia, avec des photos, des dessins, du texte, de la couleur et du noir un peu. C'est à l'occasion de la sortie de ce film en France que nous le faisons, et de sa diffusion en avant-première lors de la soirée des 4 d'Or. C'est un film avec des images, de la musique et des dialogues. Il y a aussi des araignées, c'est pour ça qu'il s'appelle comme ça, je n'en dis pas plus pour que vous puissiez le voir sans connaître la fin, ce serait trop bête. Je vous embrasse, à bientôt, faites attention à vous.



CREPUSCULE

COMMANDER PAR TELEPHONE AU: (16.1)64.30.34.83

EXPEDITION ETRANGER / DOM-TOM

PRIX EXCEPTIONELS LIQUIDATION TOTALE
(DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLE)

AMIGA

APPRENTICE	159
BACK TO FUTURES	199
BATTLE MASTER	199
BOMBER M DISC	119
CADAVER	199
CARTHAGE	199
CHAOS S BACK ²	149
CK OF ARNHEIM	199
DAY OF THUNDER	199
DRAGON STRIKE	239
DARRELL HARE	99
EMPIRE(JOCKEYEL)	239
F15 ²	299
FIRE AND FORGET	199
FINAL BIBLE	229
FLIMBO'S QUEST	199
FLOYD	199
GNISHA	259
GOLD OF AZTEC	199
GP SOCCA	199
GREAT COURT ²	199
HEAVY METAL	99
IMEJSERBOLE	99
INDI 500	149
INT SOCCER CHAL	199
KICK OFF 2	
(+4MOLED CUP 90)	199
L OF FARENHAIL	259
LEMMING'S	199
MIG 29	259
MI TANK PLATOON	219
N+EXIT	199
OPER STEALTH	259
P KINK BOXING	199
POLICE QUEST 2	249
POWERMONGER	199
PROJECTILE	149
RA	259
REVOLUTION 101	99
RICK DANGEROUS 2	149
SAINT DRAGON	149
SPEEDBALL 2	199
SPY WHO LOVED ME	99
S OFF R RACER	199
THUNDERSTRIKE	99
TIE BREAK	149
TIME MACHINE	149
TURTLES	199
TWINWORLD	149
UNREAL	239
VENUS	149
WELLTRIS	199
WINGS(500 KO)	259
ZOUZ	199

PC

BAD BLOOD	239
DAY OF THUNDER	199
EXPLORA 3	199
F AND FORGET II	199
FLIGHT INTRUDER	299
FOUNTAIN DREAMS	338
INDI 500	159
INT SOCCER CHA	199
KICK OFF 2	199
KING QUEST 5	354
LEG OF FARENHAIL	259
LOOM	259
LORD OF RINGS	259
MI TANK PLATOON	349
OILWRITER	165
MURDER	279
NEUROMANCER	199
OPE STEALTH	259
OPE STEALTH	
(256+ COULEURS)	299
PEPULOUS	199
REVOLUTION 101	199
RICK DANGER 3'	159
SHANGHAI 2	279
SIL SERVICE ²	269
TEST DRIVE 3	339
TURTLES	199
WING COMMANDER	259
W COM(DATA DISC)	169
WINGS OF FURY	99

disquettes vierges 3"1/2 69.00f

ATARI

ARACHNI	149
BATTLE MASTER	199
BACK TO G AGE	199
BATTLE OF BRITAIN	199
BUBBLE	239
CADAVRE	199
CAPTIVE	199
CRACK DOWN	99
DARKSIDE	99
DAY OF THUNDER	149
(DUNGEON+CHAOS)	249
DARRELL HARE	99
DITER U	99
EDITION ONE	149
EXELOR III	199
FALCON+N DISK 1	249
FALCON N DISK ²	149
FIRE AND FORGET2	199
FLOYD	199
GOLD OF AZTEC	149
KICK OFF 2	
(+MOLED CUP 90)	199
KLAX	149
INTER SOCCER CHAL	199
LEISURE S LARRY ²	299
LOOK RUNNER	99
MIG 29	299
NINJA WARRIORS(STF)	149
OPER STEALTH	259
POWERMONGER	199
RICK DANGEROUS ²	199
R TYPE 2	199
SAINT DRAGON	199
SECRET AGENT	199
SPADOW WARRIORS	149
SIMULCRA	199
SPY WE LOVE ME	199
SPEEDBALL ²	199
S OF ROAD RACER	199
SUPERMAC1	199
THE IMMORTAL	199
TIE BREAK	149
TURTLES	199
VENUS	149

SEGA MEGADRIVE console française + 1 jeu + 1 manette 1590f

NEC

CORE GRAFX (+1JEU)	990
SUPERGRAFX (+1JEU)	1790
CU ROM 2 (+1JEU)	2390

ADAPT 2U	149
NEI PAD (+adaptateur 4j)	699
GHOULS N GHOST(SC)	419
BOMBER MAN	290
FORMATION SOCCER	299
GINOLA SPEED	270
GENERATION WOLF	299
F 47	270
RACING SAGA 2	270
THUNDERBLADE	270

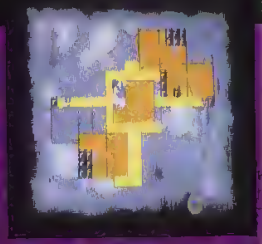
RETOURNER A CREPUSCULE B P.113 77400 LAGNY
NOM/PRENOM . . . . . .
ADRESSE . . . . . .
VILLE. . . . . CODE POSTAL. . .
TEL . . . . .

TITRES	PRIX
. . . . .	. . . . .
. . . . .	. . . . .
. . . . .	. . . . .
FRAIS DE PORT	+15f
TOTAL	. . . . .

MODE DE PAIEMENT
☐ CCP
☐ CHEQUE BANQ
☐ REMBOURS +25f

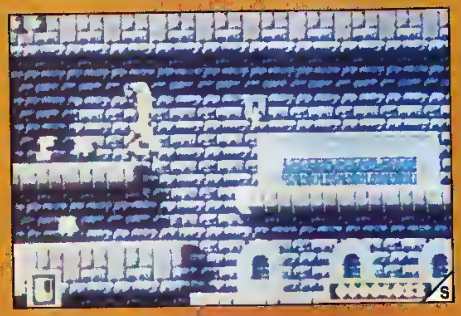
☐AMIGA ☐ PC. ☐ATARI

Heroquest



Heroquest est l'adaptation micro du jeu [illegible] jeu de plateau dont l'action se [illegible] médiéval-fantastique. Vous dirigez [illegible] un labyrinthe de pièces le barbare [illegible] les outils de voleur. Elfe [illegible] magicien. [illegible] Heroquest [illegible] jeux [illegible] Chaque [illegible] nouvelle [illegible] passer au suivant. [illegible] [illegible] [illegible]

GODS



RENEGADE
Mars
Amiga / ST

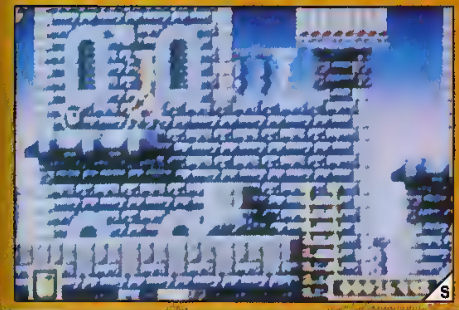
Le premier jeu des Bitmap Brothers, sous leur nouveau label Renegade, est quasiment terminé, et c'est avec plaisir que nous vous le présentons dans ce numéro. Je vous rappelle que les Bitmap Brothers avaient annoncé en septembre dernier qu'ils quittaient Mirrorsoft pour fonder leur propre compagnie en association avec la maison de disques, Rhythm King.

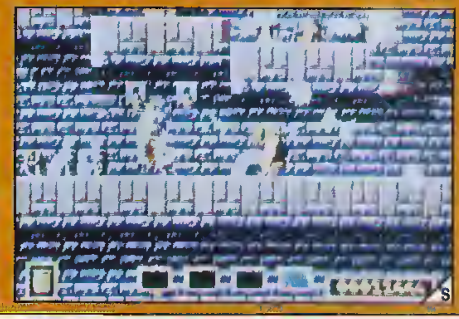
Gods est un jeu d'arcade/aventure qui se veut être le premier d'un nouveau genre au niveau de la jouabilité. En effet, Gods est le premier jeu qui s'adapte au joueur. Ainsi, si vous êtes particulièrement mauvais, lent, et que vous avez perdu quelques vies avant d'arriver à la fin du premier niveau, vous trouverez quelques bonus et une vie supplémentaire pour vous aider. Au contraire, si vous jouez comme un dieu, le programme vous enverra quelques monstres supplémentaires. Etonnant, non? Le pire, c'est qu'à force de jouer, on devient bon, donc le jeu se complique, mais on s'améliore encore, et on finit, quand on connaît le niveau par coeur, par obtenir pleins de bonus inaccessibles au joueur inexpérimenté.

Ce système de jeu fait aussi qu'aucune partie ne se ressemble. Les monstres sont en effet plus ou moins intelligents, vous suivent parfois de loin pour vous avoir par surprise. Il vous faudra même laisser en vie des ennemis de temps en temps, afin qu'ils volent des objets inaccessibles à votre personnage. C'est à ce niveau que l'aventure rejoint l'arcade, puisqu'il faut parfois réfléchir dans Gods. Que ce soit pour trouver les bons objets









2 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA !!

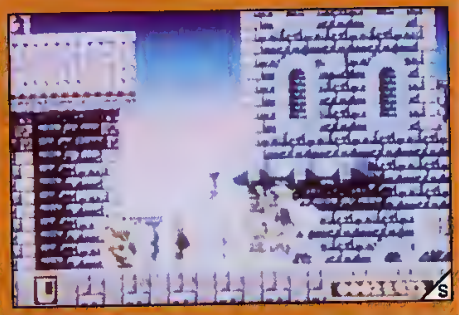
MICROMANIA
LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps , Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA
VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
et 39 46 89 88

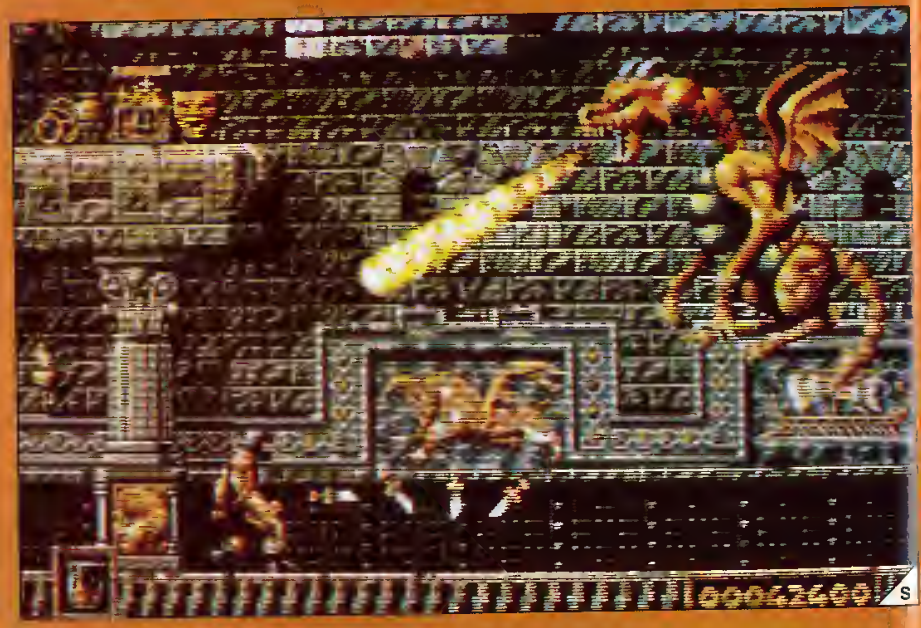
3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE







permettent de continuer votre quête ou pour désamorcer des pièges, Gods demande un minimum de réflexion
A côté de ce jeu très jouable, prenant, et particulièrement réussi, les Bitmap Brothers ont a nouveau excellé dans la réalisation Sur ST, on a l'impression qu'ils utilisent 32 couleurs, et il n'y en a que 16, sans compter le dégradé superbe dans le fond
L'animation est parfaite, aussi bien celle du personnage que celle des monstres, qu'ils soient petits ou énormes Le jeu comporte en effet quelques monstres de fin de niveau très impressionnants, comme le dragon que nous vous présentons en photo
Entre chaque niveau, vous passez par l'échoppe d'un marchand pour, comme dans Kick Off 2, acheter de l'équipement supplémentaire (armes, potions, pouvoirs, bouclier, nourriture, etc)
Le jeu comporte 4 niveaux aux graphismes différents, avec des monstres qui sont non seulement différents graphiquement, mais dont les comportements varient également.
Gods sera disponible mi-mars sur Amiga et ST, et devrait être testé dans notre prochain numéro Quoi qu'il arrive, il semble assuré que ce jeu comptera parmi les meilleurs de l'année 91.



ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Tel: (1) 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator 490 F	AMIGA 2000 + Monit 1083S + 1 Lect externe 7990 F	ATARI 520 STE 512K Lect DF 2990 F	ATARI 520 STE étendu à 1M Ram + 50 Disquettes 3290 F	ATARI 1040 STE Lect DF Peritel + 100 Disquettes 3790 F
Offre n° 6	**Offre n° 7**	**Offre n° 8**	**Offre n° 9**	**Offre n° 10**
ATARI 520 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5290 F	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HR + 1 Pack au choix 5990 F	ATARI 520 STE 1 M Ram,M Coul HR + 1 Pack au choix 5490 F	AMIGA 500 M. Couleur HRS + Extension 512K 5390 F	AMIGA 500 50 Disquettes Cable Peritel 3290 F

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica 3,5 DF DD
200 Frs les 50
380 Frs les 100
1800 Frs les 500
50 Etiquettes: 15F

STAR LC10	1690F
STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2690F
STAR LC 20	1990F

Lecteur externe
Dble face ST/AMIGA
10 Disquettes
650F

Extension
AMIGA 512K
Horloge Interrupteur
490 F

Paiement en 4 fois sans frais, Crédit CETELEM, SOFINCO, Carte Aurore, CB.

Konica DFDD 3,5
5 boîtes/10
250F
10 boîtes: 450F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	GAMEBOY	SEGA GEAR	NEC GT PORTABLE
Jeux, Pere Soleil 990 F	1 Jeu + Pilee 590 F	3 Jeux au choix 1590 F	NC

**** LES CONSOLES ****

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGADRIVE 16bits (Japon) +1 jeu au choix 1490 F	CORE GRAFX + 2Jeux 1290 F	SUPER GRAFX +1 jeu au choix 1990 F	NEO GEO + 1 Jeu + 1 Housse 4990 F

ELECTRON
MONTPELLIER
7 rue Raoux (Bd Renouvier)
34000 Montpellier
Tel: 67 58 39 20
9h30 à 12h30, 14h à 19h30
du Mardi au Samedi

NOUVEAUTES
ST/AMIGA,MEGADRIVE, NEC, NEO GEO, LYNX, SEGAGEAR, GAME BOY: (1) 42 27 16 00 ou 36 15 ELECTRON

PROMO JEUX NEC
25 TITRES A
220 F pièce

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....
Prénom:..... Âge : .....
Adresse : .....
.....
CP : ..... Tél : .....
Ville : .....
Mode de règlement : Chèque Banceire
CB : N° ...../...../...../.....
Date Validité: ../... Mandat Credit

Je vous passe la commende suivante

Désignation ou Offre n°	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....

Cadeau Pack N° ..... et/ou N° .....
Signature
Total Port.....
Total Commandé .....
Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F

LA GAMATE ARRIVE!

Vous vous souvenez certainement de cette console, émule de la Game-Boy dont nous vous avions parlé il y a quelque temps, et qui n'avait pas à ce moment d'importateur. Eh bien sachez que c'est Yeno qui la proposera bientôt, partout en France, pour environ 400 francs. Nous serons en mesure de vous présenter plus en détail la Gamate et ses jeux dès le mois prochain, mais sachez d'ores et déjà que de nombreuses cartouches seront disponibles dès sa commercialisation. On trouvera les classiques shoot em'up, jeux de sports, etc. Avec un écran de jeu assez grand, un son stéréo et la possibilité de relier deux consoles pour jouer l'un contre l'autre, la Gamate semble avoir de bons côtés. Reste à savoir si la console et les jeux auront les mêmes qualités que la Game-Boy de Nintendo. Une affaire à suivre!



MERCS VERSION TIERTEX

Voici les premières photos de la version Amiga de Mercs, adapté par Tiertex pour US Gold. L'écran de jeu n'est pas des plus grands, mais les graphismes ont l'avantage d'être assez proches de ceux du jeu d'arcade original. Et comme à ce jour nous n'avons jamais eu de bon Commando sur Amiga et ST, Mercs sera tout à fait bien accueilli s'il est réussi. Réponse en avril!



MEGAPHOENIX ARRIVE!

Vous vous souvenez tous du célèbre jeu d'arcade, sur lequel vous aviez certainement, comme nous, passé un temps fou. Dynamic, l'éditeur espagnol, proposera en avril sur Amiga, PC et ST **Megaphoenix**, une version moderne de ce fameux shoot em up. Les oiseaux qui vous attaquent sont plus gros, les vaisseaux de fin de niveau aussi, il y a de nombreuses armes supplémentaire, mais surtout, il est possible de jouer à deux.





IT'S LOGICAL CAPTAIN!

Rainbow Arts présente **Logical**, un jeu de réflexion dans lequel vous devez regrouper des billes de même couleur dans des engrenages afin de les éliminer. C'est beau, original, et particulièrement prenant!



SAPRISTI !

Après un mois sans grandes nouveautés, le serveur s'agite, avec des news, des tests, des previews plus régulières et bientôt des concours tous les jours. Pour ce qui est du téléchargement, nous vous proposons ce mois-ci trois démos démentes!

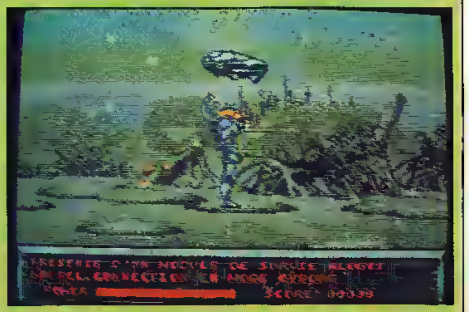
GODS (RENEGADE)
Les Bitmap Brothers ont frappé un grand coup, avec ce jeu d'arcade fabuleux, que nous vous présentons en preview dans ce numéro. Mais ils ont encore fait mieux, en vous proposant cette démo d'un niveau de Gods, totalement jouable et vraiment superbe. Cette démo comporte des éléments tirés de différents niveaux du jeu. Le HIT du mois en téléchargement!





MIDWINTER 2: FLAMES OF FREEDOM (RAINBIRD)
Cette démo comporte deux parties. La première n'est autre qu'un Slide-Show présentant diverses images du jeu, précédé d'une démonstration de la 3D du jeu qui permet de voir quelques-uns des véhicules utilisables dans cet excellent jeu d'arcade/aventure. Ensuite, vous pourrez vous servir du constructeur de visage, qui permet dans le jeu de définir la tête de votre personnage. De quoi patienter jusqu'à la sortie de ce futur HIT.

ETAL MUTANT (SILMARILS)
ne s'agit cette fois ci que d'un de show d'images de ce ochain jeu d'arcade signé marils, et dans lequel vous ez le rôle d'un robot capable se modifier afin d'affronter rrectement les nombreux nemis qu'il doit détruire pour ver à ses fins.





WORLD CHAMPIONSHIP
BOXING MANAGER

A la tête de 5 boxeurs, affrontez l'intelligence artificielle de l'ordinateur. Elle contrôle 17 managers





KRISALIS

La Presse

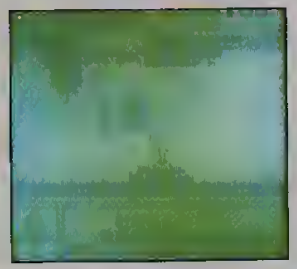
CU Amiga
"Un jeu qui tient la route."

"Si vous pensez que les jeux [illegible] sont [illegible] vous, alors pensez encore."

Your Sinclair
"[illegible]"

AMIGA, ST, PC
AMSTRAD

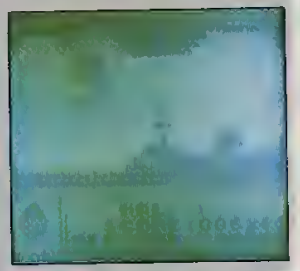
UBI SOFT
[illegible]
Tél. (1)



BUBBLE GHOST

Bubble Ghost présenté en preview dans le spécial console est maintenant disponible. Pssssst! Devinez quoi. C'est un jeu français. Etrange non?
Connu depuis longtemps sur les ordinateurs, le petit fantôme arrive sur console. Le jeu est pour le moins original puisque vous incarnez un petit personnage qui doit souffler sur une bulle de savon afin de conduire celle-ci à la sortie du tableau le plus rapidement possible. Pour diriger la bulle, vous pouvez tourner tout autour d'elle, afin de lui faire prendre l'angle qu'il faut. Mais plein d'obstacles se dressent sur votre chemin. Ainsi, vous devrez parfois souffler la flamme d'une bougie avant de faire passer votre bulle dessus, contrecarrer le souffle de ventilateurs qui poussent la bulle contre les bords et plein d'autres obstacles.
Je trouve que Bubble Ghost prend toute sa dimension sur la Gameboy, et l'on dirait même qu'il a été fait pour cette dernière. Je ne dirais qu'une chose : c'est un Hit!

9/10



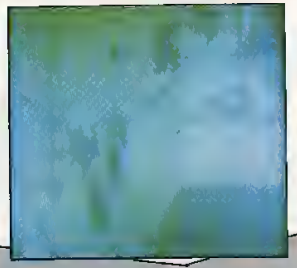
POWER RACER

Ce jeu fait un come-back sur le Game Boy. Il allie le jeu de course de voiture à Pacman. Vous évoluez sur un circuit "circulaire carré" à cinq niveaux et vous devez ramasser toutes les pastilles sans entrer en collision avec le véhicule qui roule en sens inverse. Dans les niveaux suivants, le jeu se complique avec l'apparition de flaques d'huiles. Power Racer est agrémenté d'une option spéciale dans laquelle figurent des gadgets du type super pare-chocs, des bombes, des demi-tours, etc... En fait de retour, Power Racer s'est plutôt fait une seconde jeunesse sur la Game Boy.

9/10







CONTRA

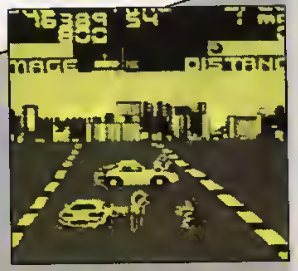
Les vrais bons jeux de tir ne sont pas si courants; il faut donc souligner les qualités de Contra, qui mêle avec bonheur action, diversité, et une remarquable jouabilité. Avec un minimum de chance et une dose raisonnable de finesse (il ne faut rien exagérer) on peut espérer faire survivre un temps raisonnable l'intellectuel délicat qui tient lieu de héros. Ce dernier sait faire plein de choses : courir, sauter, tirer, changer d'arme et mourir. Il se déplace de son pas sautillant dans quatre niveaux aux périls variés. Les premier et troisième sont vus en coupe, les deuxième et quatrième sont vus du dessus (un peu comme dans Bad'n Rad). Le but est bien entendu de ne pas se laisser atomiser par les méchants qui vous barrent la route. Vous partez avec l'arme de base, trois vies et deux "continue". Le menu de départ vous permet de sélectionner le niveau que vous voulez; notre ami doit successivement explorer le sous-sol, une base, une jungle escarpée, et un territoire bizarre peuplé de vermine surdimensionnée (cafards géants, nids d'araignées monstrueuses... berk!). Les ennemis arrivent de partout, les armes-bonus ne sont pas toujours faciles à saisir, il faut savoir faire certains choix notamment au niveau des armes. Un très bon jeu, prenant, bien conçu, qui ravira les amateurs du genre.

9/10

CHASE HQ

Ce classique de la poursuite automobile, dans lequel on vient à bout des brigands motorisés en leur rentrant littéralement dedans, ne vous est certainement pas inconnu; l'adaptation s'est faite attendre, mais entre nous était-ce bien la peine de sortir une version aussi poussive? L'attrait de Chase HQ à l'époque était sa manoeuvrabilité, chose qui fait cruellement défaut sur Gameboy, qui plus est, l'impression de vitesse est pratiquement absente (rien ne bouge à part les poteaux qui défilent) et les voitures des "méchants" sont peu résistantes, on s'ennuie et on a mal au pouce gauche.

2/10



SHANGHAI

La logithèque de la Lynx, jusque-là principalement axée vers l'arcade, s'élargit doucement vers la réflexion, après l'excellent Robo Squash, voici venir un des casse-tête les plus redoutables qui aient vu le jour sur micros. Alors que Shanghai 2 vient de sortir sur PC, son ancêtre est adepté sur la "console du désert". Miam! C'est après une courte nuit de sommeil que j'écris ces lignes, il faut dire qu'il est difficile de résister à ce jeu, un des plus prenants qui soient. Après une partie (perdue), la phrase qui revient inlassablement est : "Allez, encore une petite!" Ce soft est un dérivé du mah-jong, dont il reprend les superbes dominos; ceux-ci sont disposés en rangées, sur plusieurs épaisseurs, et la forme de la pyramide représente un animal de l'astrologie chinoise (dragon, poisson, papillon, etc.). Le but est d'enlever tous les dominos en reconstituant les paires. Au début, cela paraît simple comme bonjour, mais certains choix conduisent rapidement à une impasse. Il existe une quarantaine de motifs différents, et quatre dominos de chaque genre. Leur représentation sur l'écran réduit de la Lynx risque de poser des problèmes de visibilité à certains d'entre vous, et de donner des maux de tête à presque tous! Mais c'était déjà le cas sur moniteur, et rassurez-vous, une représentation simplifiée avec des numéros (plus vilains, mais lisible) est prévue! De plus, la pièce sélectionnée grâce au curseur est affichée en grand dans une fenêtre, ce qui permet de profiter de la beauté des idéogrammes et autres pictogrammes. Un classique incontournable!

10/10



fnac
Logiciels

BERCY 2

SEBASTOPOL

le droit à la découverte

Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2
Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'Escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80
FNAC LOGICIELS SEBASTOPOL
6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

Jacky Chan





Digne successeur de PC KID, et en attendant la suite de ce premier, voici Jacky Chan. Comme tout le monde le sait, ce nom est celui de l'un des rois des arts martiaux cinématographiques.
Comme toujours dans les films de karaté, le scénario est simple, et il y a encore une jeune fille là-dessous. En effet, lors d'une de vos promenades habituelles avec votre compagne, celle-ci a été kidnappée par un méchant magicien. Après avoir révisé vos cours d'arts martiaux, vous décidez de partir secourir la belle. Mais le magicien envoie à votre rencontre toutes sortes de bêtes étranges chargées de vous empêcher d'arriver jusqu'à lui.
En plus de votre aptitude pour les sports de combat, vous possédez une arme redoutable vous permettant de lancer une boule d'énergie sur vos ennemis. Pour ce faire, il vous suffit de laisser pressé votre bouton de tir. De même lors de votre progression, vous rencontrerez des grenouilles. Celles-ci une fois atteintes par l'un de vos coups laisseront échapper un bonus, qui, suivant le cas, sera une technique nouvelle que vous utiliserez en dirigeant la manette vers le haut et en donnant un coup ou des vitamines. Ces techniques sont en fait des coups meurtriers qui vous permettront de vous débarrasser des ennemis les plus coriaces. Lorsque vous entendez un bruit de clochette, vous devrez alors frapper un peu partout afin de trouver la cloche. Celle-ci vous amène à un tableau de bonus vous permettant de récupérer des points de vie ou des crédits supplémentaires. A la fin de chaque monde que vous devez traverser, vous aurez à affronter un monstre plus terrible que ceux rencontrés jusque-là.
Ce jeu reprend le graphisme cher aux Japonais, du type BD. On y retrouve un personnage au petit corps et à la grosse tête, comme dans PC Kid ou Kato et Ken. La musique typiquement asiatique est de bonne qualité. Ce jeu devrait connaître le même succès que PC KID. Un bon cadeau pour les fêtes de Noël, si comme moi vous êtes toujours en retard d'un métro.



Jacky Chan Hudson Soft

GRAPHISME: 81%
ANIMATION: 78%
SON: 72%
JOUABILITÉ: 84%

INTÉRET: 91%

Jeu en 5 sponais

F.I.	S.I.	D.I.
5	-	-
T.I.	S.D	J.D
-	-	-

DISPONIBLE SUR
CoregraphX



S.C.I.

Special Criminal Investigation



Sous le nom de Special Criminal Investigation, ou encore SCI, se cache en fait la suite de Chase HQ. Le principe du jeu est le même, mais il y a quand même des différences entre les deux jeux. La première et la plus grande, c'est que vous possédez des armes, et qu'il est possible de tirer sur les véhicules ennemis en plus de leur rentrer dedans. Les décors eux aussi ont changé. Vous poursuivez vos ennemis à travers des villes, des champs, au bord de rivières ou de précipices. Parfois des véhicules viendront en face de vous et d'autres fois, vous devrez éviter des cars qui traversent votre route. Quand au jeu lui-même, le but est, comme dans Chase HQ, de rattraper un véhicule qui vous a été signalé par le QG avant le fin du temps qui vous est imparti. Quelques petits défauts dans ce jeu, comme l'effet de vitesse qui transforme les décors en un légsr cafouillage, ou encore la façon qu'ont les véhicules de grossir d'un seul coup. Pour moi, le plus gros défaut est la douleur qui s'empare de mon poignet lors de ces courses, qui obligent à presser sans arrêt la manette pour faire avancer votre voiture.

S.C.I. Taito			
GRAPHISME: 64%	Jeu en anglais		
ANIMATION: 69%	F.L	S.L	D.L
SON: 63%	3	-	-
JOUABILITÉ: 73%	T.L	S.D	J.D
	-	-	-
INTÉRET: 71%	DISPONIBLE SUR		
	CoregrafX		



Le Plus Grand Progrès du Siècle
Plus de cheveux blancs
CONCENTRÉ WILSON
Recolorant instantané des cheveux et de la barbe sans les teindre. Par poste 5,50. Noir, Brun, Châtain, Blond, Doré, liquide ou pommade.
TAVERNIER, chimiste-pharmacien,
55, quai Fulchiron, LYON. Brochure franco.

CADASH



Ce jeu adepté de l'arcade vous permet d'incarner un combattant choisi parmi quatre. Vous avez le choix entre deux guerriers dont une femme, un magicien et un mitigé des deux. Comme à l'accoutumée, vous devez trouver, puis détruire, les forces du mal. Chemin faisant, vous rencontrez des personnages qui peuvent vous renseigner sur votre mission. Mais sachez qu'ils ne vous parleront qu'en japonais, et si vous êtes comme moi c'est comme si l'on vous parlait en chinois. Vous partez donc, armé de votre courage et de votre instrument de combat favori, et allez inspecter les grottes voisines de votre village. Dès le début de votre exploration, vous serez attaqué par des masses visqueuses et gluantes qui tomberont du plafond, ou par des squelettes, en passant par des hommes aux visages de cochons. Puis après les inévitables araignées, vous arriverez devant Le monstre.
Les graphismes et l'animation du jeu sont loin d'être parfaits sur cette console, et je suis déçu. Stéphane m'avait pourtant dit que c'était un jeu super en arcade, mais la conversion, assez mal réalisée, lui fait perdre beaucoup d'intérêt. Du resta Ce Cher Stéphane lui aussi a été assez déçu. Le fait que l'on puisse jouer à deux simultanément apporte un plus à ce jeu, mais n'en fait pas un hit malheureusement, et même loin de là.

Cadash Taito			
GRAPHISME: 83%	Jeu en japonais		
ANIMATION: 86%	F.L	S.L	D.L
SON: 76%	3	-	-
JOUABILITÉ: 74%	T.L	S.D	J.D
	-	-	-
INTÉRET: 67 %	DISPONIBLE SUR		
	CoregrafX		

DIGITAL ACCESS®

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ✆ 91 81 26 44

CONSOLES NEC

Coregrafx + 1 jeux	1290 Frs
Coregrafx + CD Rom + 1 jeu	3990 Frs
Supergrafx + 1 jeux	1990 Frs
CD Rom unit	2990 Frs
Turbo Express GT + 1 jeu	2490 Frs
Pour tout achat d'une Console NEC+2 jeux en cadeau une boite de rangement	
Adaptateur 2 joueurs	199 Frs
Adaptateur 3 joueurs	249 Frs
Adaptateur 5 joueurs	299 Frs
CD Rom system card	349 Frs
Adaptateur SGX/CD	399 Frs
Joypad Nec	299 Frs
Joystick HORI	199 Frs
Turbo Pad	190 Frs
Joystick XE 1 PC-CF	550 Frs
Joystick XE-1 Pro	389 Frs
Boite de rangement 15 jeux Nec	120 Frs

Les NOUVEAUTES

Naxat Stadium	349 Frs
Champion Wrestler	349 Frs
Burning Angels	369 Frs
Toy Shop Boy	365 Frs
Marchen Maze (Alice II)	365 Frs
Puzzle Boy	349 Frs
Dead Moon	365 Frs
Legend of Hero	400 Frs
Columns	349 Frs
Silent Debuggers	365 Frs
Powerful Delivery Boy	365 Frs
Over Rider	400 Frs
Chase HQ 2 (SCI)	400 Frs
Final Match Tennis	400 Frs
Tricky	349 Frs
TV Sport Football	400 Frs
Man Hall	365 Frs
Cadash	400 Frs

Les HITS

Dark Legend	400 Frs
Neck Ball	349 Frs
Alice in Wonderland	349 Frs
Violent Soldier	349 Frs
Ping-pong	349 Frs
Hurricane	349 Frs
Thunder Blade	349 Frs
Saint Dragon	400 Frs
Bomber Man	349 Frs
Cyber Combat Police	400 Frs
Run	400 Frs
Jackie Chan	400 Frs
Dodge Ball	349 Frs
Kawa	349 Frs
Fair	365 Frs
Fluxmc	349 Frs
Blasters	400 Frs
Formation Soccer	400 Frs
Ninja Spirit	400 Frs
Afterburner II	349 Frs
Ketman	349 Frs
Power league Baseball III	349 Frs
W-Ring	349 Frs
Operation Wolf	349 Frs
Momo Show	400 Frs
Die Hard	349 Frs
Final Blaster	349 Frs
Nobio Lepus Special	349 Frs

Gomola Speed	349 Frs
F1 Circus	349 Frs
Devil Crush	400 Frs
Super Star Soldier	349 Frs
Super Volleyball	400 Frs
Klax	349 Frs
F-1 Triple Battle	400 Frs
Ninja Warrior	400 Frs
Cyber Core	400 Frs
Heavy Unit	400 Frs
Mister Hell	400 Frs
Son Son 2	400 Frs
Ordyne	400 Frs
Bloody Wolf	400 Frs
Chase HQ	400Frs
World Court Tennis	400 Frs
PC Kid	400 Frs
Psycho Chaser	400 Frs
Download	400 Frs
Rastan Saga II	400 Frs
Image Fight	400 Frs
Hell Explorer	400 Frs
Vigilante	400 Frs
Shinobi	450 Frs
New Zealand Story	400 Frs
Super Foolishman	400 Frs
F 47	400 Frs
Knight Rider K200	400 Frs

Les CLASSIQUES

SpaceHarrier	299 Frs
Pacland	299 Frs
Vegs	299 Frs
Xevious	299 Frs
World Beach Volley	299 Frs
Lode Runner	299 Frs

Jeux CD ROM

CD Valis III	449 Frs
CD Avenger	449 Frs
CD Crazy Cars Roaring	449 Frs
CD Side Arms	449 Frs
CD Death Bringer	449 Frs
CD Final Zone II	449 Frs
CD Golden Axe	449 Frs
CD Red Alert	449 Frs
CD Super Donut	449 Frs
CD Shangai 2	449 Frs
CD Wanderboy II et III	449 Frs
CD Fantazy Soldier	449 Frs
CD JE Murder Club	449 Frs
CD Legion	449 Frs

Jeux SUPER GRAFX

SG Strider	449 Frs
SG Galaxy Force II	449 Frs
SG Aldyne	449 Frs
SG Darius Plus	449 Frs
SG Ghouls 'n' Ghosts	449 Frs
SG Grand Zork	449 Frs
SG Battle Ace	449 Frs

CONSOLES SEGA

Master System	749 Frs
Master System Plus	1149 Frs
Megadrive Fr+Altered Beast	1690 Frs
Megadrive Internationale	1690Frs
Quickjoy SG Fighter	199 Frs
Control Stick	165 Frs

Arcade Power Stick	399 Frs
Stereo Control Pad 'STRIKER'	299 Frs
Control Pad	169 Frs
Adaptateur 8 Bits	369 Frs
Boite de rangement Starkfack	160Frs

Jeux MEGADRIVE

Les NOUVEAUTES

Heavy Unit	449 Frs
Tiger Heli	449 Frs
Aero Blaster	449 Frs
Strar Cruiser	449 Frs
Megapanel	400 Frs
Darius II	449 Frs
Elemental Master	449 Frs
Gaires	449 Frs
Shadow Dancer	449 Frs
Arrow Flash	400 Frs
Dynamite Duke	400 Frs
Granada X	400 Frs
Mickey Mouse	449 Frs
D.J. Boy	400 Frs
Hurricon	400 Frs
Fire Shark	400 Frs
Fantasy star III	469 Frs

Les HITS

Fantasy Star II (U.S)	615 Frs
Sword of Vermilion (U.S)	615 Frs
Cyber Ball	369 Frs
Insector X	400 Frs
Super League BaseBall	369 Frs
Super Real Basketball	369 Frs
Techno Cop	449 Frs
Alex Kid	299 Frs
After Burner	369 Frs
Atomic Robot Kid	369 Frs
Darwin 81	369 Frs
Air Diver	449 Frs
Battle Squadron	449 Frs
Budokan	449 Frs
Burning Force	400 Frs
Colamns	369 Frs
E Swat	369 Frs
Forgotten World	369 Frs
Ghostbusters	369 Frs
Ghouls n'Ghosh	449 Frs
Golden Axe	369 Frs
Golf	449 Frs
Hard Drivin	449 Frs
Hell Fire	449 Frs
J Buster Boxing	369 Frs
Klax	369 Frs
Last Battle	369 Frs
Mystic Defender	369 Frs
Moonwalker	369 Frs
Populous	449 Frs
Rambo III	299 Frs
Road Blasters	369 Frs
Shadow Blasters	449 Frs
Space Harrier II	369 Frs
Stormlord	369 Frs
Strider	490 Frs
Super Hang On	369 Frs
Super Monaco GP	449 Frs
Super Shinobi	369 Frs
Super Thunder Blade	369 Frs
Thunder Force II	369 Frs
Truxton	369 Frs

World Cup Italia 90	329 Frs
Zany Golf	449 Frs
Zoom	299 Frs

Console NEO-GEO

Console NEO GEO	3490 Frs
manette Neo Geo	480 Frs

Jeux Neo-Geo

Nam 1975	1890 Frs
Magician Lord	1890 Frs
Riding Hero	1690 Frs
Baseball Stars	1690 Frs
Top Player Golf	1990 Frs
Ninja Combat	1990 Frs
Cyber lip	1990 Frs
Super Spy	1990 Frs

Pour toutes les autres consoles nous contacter !

De nombreux arrivages sur GAME BOY, LYNX, NINTENDO

MATERIELS MICRO

JOYSTICKS

SpeedKing Konix	99 Frs
SpeedKing Konix PC/Apple	259 Frs
Phaser one-hune manche	149 Frs
Zipstick Superpro autofire	159 Frs
Zipstick Superpro std	135 Frs
Control Stick	165 Frs

Captain Grant	69 Frs
Turbo Blaster	99 Frs
Quick Gun Turbo pro	159 Frs
Quick Gun Turbo profi	139 Frs
QuickGun Turbo VI	119 Frs
QuickGun Turbo II	139 Frs
Turbo Junior	69 Frs
Wico Ergostick	220 Frs
Wico The Bats	169 Frs

DIVERS

Cordon doubleur joystick	55 Frs
Prolongateur ATARI	35 Frs
Boite de rangement 3,5- 40 dk	69 Frs
Boite de rangement 3,5- 80 dk	79 Frs
Boite de rangement 5,4 50 dk	79 Frs

SOURIS et TAPIS

Turbo Mouse IBM Luxe	450 Frs
Turbo Mouse AMIGA	350 Frs
Turbo Mouse ATARI	319 Frs
Souris PILOT PC	490 Frs
Souris PILOT ATARI	365 Frs
Trackball ANKO ATARI	439 Frs
Trackball ANKO AMIGA	469 Frs
Tapis Mouse Mat gris ou bleu	50 Frs

DISQUETTES VIERGES

3"1/2 Neutres DF/DD (les 10)	45 Frs
Konica 3"1/2 MF 2DD (les 10)	99 Frs
Konica 5"1/4 MD 1D (les 10)	79 Frs
Sony 3"1/2 MFD2 DD (les 10)	119 Frs
Pack Sony 20 MFD2-DD+boite	239 Frs
3"-DF PC Land (les 10)	269 Frs



Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS - 1, Rue DRAGON - 13006 MARSEILLE

Titres	Votre Machine	Prix

Participation aux frais de port (Etranger nous contacter)
30 Frs Accessoire consommable 100 Frs Matériels
Frais de port 20 Frs pour les Logiciels
Envoi par Chronopost nous consulter

Préciser : ☐ DISK ☐ CASSETTE Total :

Nom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... N° Tél : .....

CB Date d'expiration ... / ... Signature

Règlement : ☐ chèque Banque ☐ C.C.P ☐ Mandat lettre

DIGITAL ACCESS c'est aussi l'accès Micro !

les HITS, les compils , les nouveautés Sur Amiga, ATARI, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

Commandez-les au ✆ : 91.81.26.44

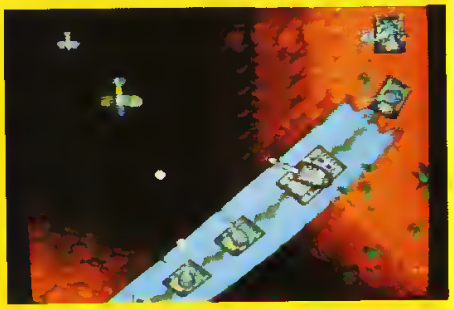
SODIPENG ET GÉNÉRATION 4

ORGANISENT UN GRAND CONCOURS À L'ANNÉE

CHAQUE MOIS, VOUS POUVEZ GAGNER UN CD-ROM POUR CONSOLE COREGRAFX ET TOUS LES TROIS MOIS, UN SUPER LOT: L'ENSEMBLE COREGRAFX + CD-ROM.

Les questions porteront sur les consoles de la gamme Nec ou sur les logiciels CoregrafX testés dans les numéros de Génération 4. Ce mois-ci, le concours concerne le jeu Hurricane testé dans le précédent numéro de Génération 4 (numéro 30).





Questions:

1 - Vous êtes le chef d'une escadrille de:
a) 2 appareils
b) 4 appareils
c) 6 appareils

2 - Hurricane signifie:
a) ouragan
b) tempête
c) tourbillon

3 - Hurricane est un jeu:
a) d'arcade
b) d'aventure
c) de plate-forme

4 - L'action du jeu se déroule pendant:
a) le futur
b) le Moyen Age
c) la Première Guerre mondiale

5 - Vous pilotez un:
a) avion
b) char
c) hélicoptère

6 - Question subsidiaire:
Quel est le mot magique (cf. Génération 4 numéro 31)

L'ensemble CD-Rom CoregrafX



Envoyer vos réponses à Génération 4, Concours Sodipeng, 19 rue Hégesippe Moreau 75018 Paris sur carte postale uniquement, avant le 20 mars 1991. N'oubliez pas d'indiquer clairement vos coordonnées!

INFORMATIQUE

ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax (1) 43 38 11 86
metro Republique

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax 20 57 09 29
metro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél 62 27 04 38/37
Fax. 62 27 10 97

Ultima Games
Consoles
21 rue de Turin
75008 Paris
Tél. (1) 42 94 97 14
ouvert le dimanche

ATARI

520STE éten. 1Mo	**3290F**
520 STE	**2990F**
520 STE couleur	**4990F**
Les 3 premiers JEUX et l'heure sont livrés avec votre ST : gratuit, 10 Antidote, les jeux démarrables et découverts dans nos logiciels et le livre Omikron	
520 STE	**3290F**
1040 STE	**3990F**
Le 520 et le 1040 STE ont chacun un lecteur 3"1/2 externe, 2 ports joystick, 1 prise MIDI, 1 prise RGB, 1 prise TV, 1 prise cartouche, 1 prise imprimante, 1 prise souris. Ils contiennent une cinquantaine de logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, langages, ...) le livre Omikron et 10 jeux complets (Arkanoid, Super Hang-On, Xenon, Gauntlet, Space Harrier, Black Lamp, Bubble Bobble, Return to Genesis, Ikari Warriors, Buggy Boy)	
520 STE couleur SC1435	**5490F**
Le 520 STE en standard + lecteur externe + écran couleur SC1435 stéréo + souris + 2 ports joystick, 10 logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, langages, ...) le livre Omikron et 10 jeux complets (Arkanoid, Super Hang-On, Xenon, Gauntlet, Space Harrier, Black Lamp, Bubble Bobble, Return to Genesis, Ikari Warriors, Buggy Boy)	
1040 STE couleur SC1435	**5990F**
Le 1040 STE en configuration couleur est livré avec le nouveau moniteur Atari SC1435 vidéo stéréo + souris + 2 ports joystick, 10 logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, langages, ...) le livre Omikron et 10 jeux complets (Arkanoid, Super Hang-On, Xenon, Gauntlet, Space Harrier, Black Lamp, Bubble Bobble, Return to Genesis, Ikari Warriors, Buggy Boy)	
1040 STE monochrome	**4990F**
Le 1040 STEM est livré avec 50 disquettes (y compris une cinquantaine de logiciels du domaine public)	
ATARI STE équipé de 2Mo de RAM	**5190F**
ATARI STE équipé de 4Mo de RAM	**6190F**
Super Drive Mega ST1 et 1040 STF	
MEGA ST1	**4990F**
MEGA ST1 Monochrome	**4990F**
1040 STF	**4490F**
1040 STF Monochrome	**4190F**
Disque Mégafile 30	**3890F**
Disques durs de 20Mo à 160Mo d'une qualité exceptionnelle (NC)	
Ultimate Ripper	**990F**
venez découvrir cette fabuleuse cartouche	
520STF à prix sympa — **Moniteur couleur SC1435 en promo**	
Carte d'extension de 512Ko pour 520STF 490F, PROMO barrettes 2M	

COMMODORE AMIGA

AMIGA 500	**3290F**
livré avec 50 disquettes	
AMIGA 500 + ext. A501	**3790F**
AMIGA 500 Couleur	**5290F**
livré avec moniteur Commodore et 100 disquettes	
AMIGA 2000	**5990F**
Livré avec 100 disquettes	
AMIGA 2000 Couleur	**7990F**
Livré avec moniteur couleur Commodore 150 disquettes	
Extension de 512Ko avec horloge	**Promo**
Lecteurs externes 3"1/2 et 5"1/4 en promo	
Recevez notre catalogue complet des produits pour A500 et A2000 contre 2 timbres à 3F80	

Les Imprimantes

STAR LC20	**1890F**
STAR LC 200 couleur	**2690F**
STAR LC 24-200	**3490F**
STAR LC 24-200 couleur	**3800F**
Citizen 120D	**1490F**
Citizen Swift 24	**3490F**

Département Informatique

Département Console

Notre agence Ultima Games est le fer distributeur sur Paris à proposer des ECHANGES sur les consoles SEGA + LITE, MEGADRIVE NINTENDO GAME BOY NEO GEO (+ de 200 titres di pontibles à l'échange)

MEGA DRIVE PROMOS DU MOIS

SEGA Mégadrive seule	**990F**
SEGA Megadrive + 2ème manette	**1090F**
SEGA Megadrive + 1 cart. de jeu + 2ème manette	**1190F**
SEGA Mégadrive + 2 cart. de jeu au choix* + 2ème manette	**1890F**
*Les cartouches à choix sont prises dans notre sélection Ultima Mégastore	
SEGA Généais + 1 cart. de jeu + game adaptator	**1990F**

manette PROs	**190F**	**XDR**	**350F**
Arcade Power Stick	**450F**	**SHADOW DANCER**	**320F**
Game adaptator	**190F**	**MICKEY MOUSE**	**320F**
		Wonderboy III	**350F**
		Strider	**350F**
		DJ Boy	**350F**
		Superbasckethall	**290F**
		GYNOUG (for au Japon)	**390F**

grâce au Game adaptator les possesseurs de Sega Genesis français vont enfin pouvoir équiper à la logithèque japonaise
prises des produits disponibles en Mégadrive dans la Sega à 50Hz

SUPER FAMICOM

NINTENDO SUPER FAMICOM + 1 JEU — Ns Tél.

Jeux: Super Mario World 950F, FZero 990F, Pilot Wings 550F, Act Raiser 650F, Final Fight 590F, Bombuzal 400F, Gradius III 920F, Populous 490F, etc...

CONSOLES PORTABLES

NEC PC ENGINE GT DISPO	**Ns Tél.**
Sega GameGear	**690F**
Lynx + 4 jeux	**690F**
GameBoy + 1 jeu	**590F**

CONSOLE NEO GEO B6K	**3490F**
NEO GEO + 2ème manette	**3880F**
NEO GEO + 1 cartouche de jeu	**4490F**
Manette Controller Pack	**790F**
Sac de transport SNK	**390F**
Jeux: Mahjong, Nam 75, Magician Lord, Top Player Golf, Ninja Combat, Super Spy, Bowling, Riding Hero, Baseball, King of Monster	

CONSOLE NEC

CD Rom 2790F		**Coregraphx + 1 cartouche de jeux**	**990F**
Adaptateur CD Rom	490F	**Coregraphx + 2 cartouches de jeux**	**1090F**
Supergraphx	790F	**Coregraphx + 3 cartouches de jeux**	**1190F**
Joystick	290F	**Coregraphx + CD ROM**	**3890F**
2ème joystick	190F	**Supergraphx + 3 cartouches de jeux**	**1990F**
Joystick à ventouse	390F	**Chaque mois des titres en promos à partir de 100F**	
Quadrupleur joystick	190F		
Quadrupleur joystick	290F		
Coregraphx de voyage	350F		

Prêtes un des chargés, faire drill pour un jeu pour nec contre 2 timbres à 3F80

Vente par Correspondance
BON DE COMMANDE à adresser à
ULTIMA GARD 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Marie-Hélène

Possibilité de crédit par correspondance (versement 25% Cb ou chèque) sous réception de votre chèque

Nom
Prénom
Adresse

CB n°
date d expiration
Signature

paiement par chèque ou CB
Offre valable jusqu'au 31.03.91

Désignation du produit	prix

Frais de port logiciel 25F
Frais de port matériel 140F

Prix révisable sans préavis en fonction des impératifs du marché.

Les noms des produits cités dans ces pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Nintendo, Super Nintendo, Super Famicom et Gameboy sont des marques déposées par Nintendo. Sega, Game Gear et Master System sont des marques déposées par Sega. Neo Geo est une marque déposée par SNK. Megadrive, Genesis, Game Gear et Mega Drive sont des marques déposées par Sega. Turbo Express, Supergraphx et Coregraphx sont des marques déposées par NEC. Lynx est une marque déposée par Atari. Nec, Sega et SNK ne sont pas responsables des erreurs typographiques ou autres qui pourraient se glisser dans ces pages.





GYNOUG

Gynoug est le meilleur shoot'em up du mois. Remarquez, il n'a pas vraiment de mal, dans la mesure où il est pratiquement le seul. Ici, vous ne dirigez plus un vaisseau, mais un chevalier ailé. Comme toujours dans ce genre de jeux, vous devez progresser en tirant sur tous les ennemis qui vous arrivent dessus. L'un des boutons vous sert à tirer, un deuxième vous permet de sélectionner une magie, car vous pouvez vous servir de la magie, si toutefois vous avez réussi à récupérer les bonus la concernant. Le troisième bouton vous sert à utiliser cette magie. A mesure que vous avancez, vous récupérez toutes sortes de bonus. Certains en forme de plumes vous permettent de vous déplacer plus vite, les autres é accroître votre armement et à récupérer de l'énergie, ou la fameuse magie dont je vous entretenais plus haut. Le jeu est assez difficile et étrangement, dans la page d'options, les trois niveaux de jeux sont normaux, hard et hyper. Donc, soit les concepteurs du jeu sont des surdoués du jeu de tir, soit ils surestiment nos qualités de joueurs (NDLR: Modeste, va!). Les ennemis sont très diversifiés et arrivent de tous côtés. Quand ce ne sont pas des monstres qui vous attaquent, ce sont des stalactites qui vous tombent dessus, ou encore des volcans qui crachent de la lave lorsque vous les survolez. Côté programmation, c'est une réussite et le graphisme est de toute beauté. Evidemment, le bruitage et la musique ne sont pas en reste. J'en profite pour vous dire que le tir automatique sera très utile dans ce jeu, et à ce propos, je ne saurais trop vous recommander la nouvelle manette Pro 2 qui ressemble comme une soeur á la Pro 1, avec toutefois une possibilité de tir automatique sur les trois boutons et un ralenti, le tout pour un prix inférieur á la Pro 1, puisque cette nouvelle manette ne coûte même pas deux cents francs (NDLR: tu as des actions dans la boîte, ou quoi?). Mais revenons é Gynoug. Ce jeu de tir est donc, comme je vous le disais, une complète réussite, et trouvera sa place parmi les meilleurs du genre. Le jeu tourne sur la console japonaise, mais comme vous le savez sûrement tous, il existe maintenant un adaptateur qui vous permet d'utiliser ces cartouches sur les consoles françaises.

Gynoug — NCS

GRAPHISME: 67%
ANIMATION: 91%
SON: 81%
JOUABILITÉ: 82%

INTÉRET: 88%

Jeu en anglais

F.L	S.L	D.L
-	-	-
T.L	**S.D**	**J.D**
-	-	-

DISPONIBLE SUR: *Megadrive*





SUPER VOLLEY-BALL

Sorti sur CoregrafX depuis maintenant longtemps, ce hit est enfin arrivé sur la Megadrive. La cartouche est au format japonais, mais je vous rappelle qu'il existe un adaptateur permettant de la faire marcher sur les Sega françaises. Peu de différences entre les deux versions. Vous dirigez une équipe de volley, que vous choisissez parmi huit différentes, et vous avez la possibilité de disputer un match amical ou un championnat. Suivant l'option sélectionnée, vous disputerez des matchs en trois sets gagnants. La manche allant à l'équipe qui marque cinq points (le score est au début de 10 points). Toutes sortes d'actions sont possibles et dépendent de la position de votre manette lorsque vous pressez le bouton de tir. Les engagements sont au choix traditionnels ou acrobatiques. J'entends par lé que vous pouvez lancer bêtement la balle en l'air et frapper, ou choisir de la lancer en avant, de vous élancer et de la frapper en plongeant, ce qui vous donne plus de forcs (NDLR: un service smashé, quoi!). De même, vous choisissez la longueur de votre engagement. Lors d'un échange vous pouvez, lorsque vous avez la baile, sauter et smasher, ou lober l'sdversaire. Si celui-ci vous confre, c'est à vous de jouer et de tout faire pour récupérer la balle avant que celle-ci ne touche le sol. Cela peut amener votre joueur á faire des plongeons en avant ou en arrière suivant la direction que vous choisissez. Lorsque vous êtes en défense, vous avez vous aussi la possibilité de contrer l'adversaire qui veut smasher. Enfin, vous pouvez remplacer certains joueurs si vous n'êtes pas satisfait de leurs prestabons.
En bref, un jeu toujours génial!



Super Volley-Ball — Video System

GRAPHISME: 77%
ANIMATION: 94%
SON: 82%
JOUABILITÉ: 91%

INTÉRET: 92%

Jeu en anglais

F.L	S.L	D.L
-	-	-
T.L	**S.D**	**J.D**
-	-	-

DISPONIBLE SUR: *Megadrive*

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nouveau Service !!
3615 Backstage * GNI
24 H / 24H

PAR CORRESPONDANCE
67 65 05 89
si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 9H00 à 20H00

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + 1 JEU	1 190	DARIUS +	369	MYSTIC DEFENDER	375	TECHNOCOP	375
+ JOYPAD + PISTOL	1 140	DICK TRACY	440	MONACO GP	375	TRAMPOLINE TERROR	369
*MEGADRIVE FRANCAISE	1 890	DJ BOY	349	MOONWALKER	375	THUNDERFORCE 3	375
		ESWAT	349	NEW ZEALAND STORY	375	WORLD CUP SOCCER	340
CARTOUCHES FRANCAISES DISPO		FINAL FLOW BOXE	395	NINJA KEN	375		
APPELEZ LE 67 65 05 89		GHOSTBUSTERS	375	PHANTASY STAR 2	425	GAMEGEAR COMPLETE	990
NOUVEAUTES MINITEL		GAIN GROUND	375	POPULOUS	399	CONTAINS	245
3615 CODE BACKSTAGE*GNI		GOLDEN AXE	375	SONIC THE ANGEL	375	DRAGON CRYSTAL	245
		GOALS N GHOSTS	375	STAR CRUISER	150	G LOCK 2NE BATTLE	245
ATOMIC ROBOT KID	290	HELLFIRE	375	SHADOW MASTERS	449	MONACO GP	245
BASKET BALL	375	HARD DARWIN	375	SWORD OF SODAN	449	PENGO	245
BATTLE SQUADRON	399	JUNCTION	190	SUPER VOLLEY BALL	399	SOKOBAN	245
BAHAMA	375	MONSTERLAIR	375	SHADOW DANCER	370	WONDERBOY	245
BUDOKAN	425	MAGICAL BAT	375	SHINOBI	375	XAN	245
DYNAMITE DUKE	299	MICKEY	340	STRIDER	395		

NEC PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU	990	NOUVEAU	AERO BLASTER	290	PC KID	290
SUPER GRAFX + 1 JEU	1 790	MARCHEN MAZE	290	AFTER BURNER 2	290	POWER DRIFT	340
CD ROM + 1 JEU	2 490	OVER RIDE	340	BATMAN	290	BARKOLEPUS	290
		JACKIE CHAN	340	CHASE HQ	290	SHINOBI	290
SUPER: DECOUVREZ LE MINITEL		HELL FIGHT	340	DEVIL CRASH	375	SPLATTER HOUSE	340
3615 CODE BACKSTAGE*GNI		TOYSHOP BOYS	290	DOWNLOAD	250	SUPERSTAR SOLDIER	270
		RUNNING SABEL	290	FINAL BLASTER	290	SUPER VOLLEYBALL	290
PROMOS		QUINTUN	290	FORMATION SOCCER	290	VIGILANTE	290
BOMBER MAN	250	CYBER COMBAT FORCE	290	FI CIRCUS	290	WORLD COURT TENNIS	290
HURRICANE	250	SAINT DRAGON	290	FI TRIPLE BATTLE	290		
ZIPANG	310	CHAMPION WRESTLER	290	ROBOCA SPEED	250	JEUX CD ROM	390
VIOLENT SOLDIER	220	ALICE IN WONDERLAND	290	NEW ZEALAND STORY	340		
		DRAG LEGEND	250	NINJA SPIRIT	290		
		THUNDERBLADE	290	OPERATION WOLF	290		

GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	750	DRAGON SLAYER	240	POPEYE	240	MINITEL 3615 BACKSTAGE*GNI	
LIGHTBOY	190	FORTRESS OF FEAR	240	PAPERBOY	240	CONSOLE FAMICOM	NC
BATTLE PING PONG	240	GARGOYLES 2	240	POWER RACER	240	POPULOUS	490
BUBBLE GHOST	240	GHOSTBUSTERS 2	240	QIX	195	R-TYPE 2	490
BALLOON KID	240	GODZILLA	240	SPIDERMAN	240	FINAL FIGHT	NC
CASTLEVANIA	240	KEN	240	SWOOPY	240	GRADIUS 3	NC
DOUBLE DRAGON	240	MICKEY	240	SOLARSTRIKER	240	ACTRASER	490
DUCKS TALES	240	NINJA TURTLES	290	SUPERMARIOLAND	195	PILOTWINGS	NC
DEAD HEAT SCRAMBLES	240	NEMESIS	195	TENNIS	195	SD GREAT BATTLE	490
DIAGONTAIL	240	MERCENARY FORCE	290	WRESTLING	290		

BON DE COMMANDE
à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tél

TITRES	CONSOLE	PRIX

Frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer

N° Carte Bleue
Date d'expiration ___/___
Signature

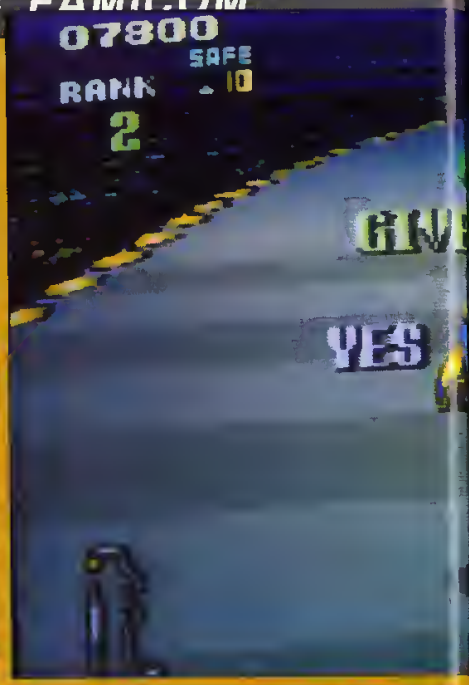
Réglement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ chèque bancaire ☐ paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de remboursmt.)
+ Frais de port conseilés fortait de 100F

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Génération consoles?
Tapez *NIP sur 3615 GEN4.

F-ZERO







F-Zero Nintendo			
GRAPHISME: 69%	Jeu en anglais		
ANIMATION: 96%	P.Q -	S.L 5	D.L -
SON: 91%	T.L -	S.D -	J.D -
JOUABILITÉ: 93%	DISPONIBLE SUR *Super Famicom*		
INTÉRET: 95%			

Première simulation de course sur Super Famicom, F-Zero est sans aucun doute un des meilleurs logiciels du genre. En tout cas, il est extrêmement novateur dans sa conception, puisqu'il utilise les spécificités de la Super Famicom dans la gestion d'un plan bitmap, c'est-à-dire d'un dessin. Cette technique donne un résultat exceptionnel avec un réalisme encore inconnu sur micros ou consoles. En fait, le jeu n'est pas aussi fantastique que cela, la qualité graphique est assez pauvre par exemple, mais la vitesse est tellement rapide et les déformations de "l'écran" si réussies, que le joueur est littéralement plongé dans l'action. En effet, à chaque virage, c'est tout le décor qui bouge, pratiquement comme si vous étiez sur un véritable circuit de course. A noter en arrière-plan la présence de scrollings différentiels accentuant encore le phénomène.

A propos de la course, sachez qu'elle vous oppose à une multitude de concurrents sur un circuit donné, avec l'obligation (un peu comme dans Lotus Esprit ou Super Monaco GP) de franchir la ligne d'arrivée dans une certaine limite, au final comme dans l'épreuve. Par exemple, dans le premier tour, la place disqualificative sera la cinquième, puis la quatrième au deuxième tour, puis la troisième au tour suivant, et ainsi de suite. Avant de débuter la course, le programme vous laisse le choix entre plusieurs types d'engins (des aéroglisseurs), chacun possédant des caractéristiques propres. Une fois cette première étape accomplie, vous sélectionnez la ligue (en fait le niveau de difficulté) et la course commence. Dès cet instant, il s'agit de mettre les gaz et de rester devant. Mais les concurrents ne sont pas les seuls obstacles présents, en effet des plaques plus sombres bordent souvent le tracé, à la moindre embardée, la vitesse chute rapidement. De plus, dans certaines épreuves, des mines sont disséminées en divers endroits du parcours. En plus de vous dévier de la trajectoire idéale, elles entament sérieusement votre réserve d'énergie. De même pour les bandes de couleur mauve, au moindre contact, votre énergie s'épuise. D'une manière générale, cette énergie baisse dès que vous touchez quelque chose, éléments du décor ou adversaires. Mais ne croyez pas qu'il soit impossible d'en récupérer. A chaque tour, une zone spéciale vous permet (si vous passez dedans) de refaire le plein.

Mais ce n'est pas tout, et le jeu compte encore d'autres surprises, comme ces flèches sur le sol augmentant considérablement votre vitesse si vous passez dessus, ou ces tremplins autorisant des dépassements osés. A noter aussi la présence d'adversaires générés par le programme, comme ces aéroglisseurs flashants explosant à la moindre touchette. Dernière précision, à chaque tour accompli, vous bénéficiez d'un turbo (valable quelques secondes) que vous pouvez déclencher à tous moments. Au niveau du maniement, aucun problème avec divers degrés d'inclinaison des ailerons (sur un aéroglisseur, c'est le seul moyen de virer) en fonction des boutons et du joypad.

En bref, un jeu d'arcade complètement démentiel, à l'action soutenue et aux effets graphiques incroyables. Encore un méga-hit sur Super Famicom!







Actraiser





Actraiser est un soft aux multiples facettes, puisqu'il intègre avec bonheur des phases d'action dignes de jeux d'arcade, et des phases de jeu plus statiques, un peu à la manière de Sim City. La première difficulté à laquelle est confrontée le joueur, c'est bien sûr le problème de la langue. Le jeu est en effet entièrement en japonais, et il n'est pas rare d'accéder à des menus ou de converser avec autrui. Mais si cette difficulté est bien réelle dans certains domaines du jeu, elle n'en gêne aucunement la compréhension. Au bout de quelques instants et de quelques tâtonnements, la partie peut débuter. Pour vous faciliter les choses, Génération 4 vous donne la marche à suivre.
Dans le premier menu apparaissant à l'écran, positionnez le curseur sur l'icône des armes (une épée) et déplacez le joypad vers la gauche, puis choisissez la première des deux options. Ensuite, il suffit de valider (le symbole du cercle) pour entamer la première phase d'arcade.
Dans cette partie du jeu, vous dirigez un personnage moyenâgeux doté d'une épée, et vous devez ettroiter une horde





d'ennemis avant de combattre le monstre de fin de niveau. Classiquement, des bonus présents tout au long du parcours redonnent au héros des points de vie ou de magie. Sur le plan technique, les phases d'arcade sont donc splendides avec des sprites énormes, des graphismes également splendides aux nombreuses couleurs, et un scrolling différentiel ou parallax (selon les niveaux) très propre. Une fois la phase d'arcade passée, le joueur est confronté à un tout nouveau type de jeu, puisque le logiciel propose maintenant la vision du monde d'Actraiser d'avion, et l'objectif est de faire prospérer une population sur ces terres. Si vous y parvenez, le programme vous octroiera un nombre de points d'expérience qui vous permettra d'accéder au niveau suivant. Attention, dans la première phase de construction, et pour ensuite réussir à finir le jeu, vous devez impérativement accéder à la partie d'arcade cachée du premier niveau en vous positionnant sur le cratère qui aura vu le jour.
Pendant ces phases à la Sim City, tout danger n'est pas écarté, bien au contraire, puisque votre personnage (un ange cette fois-ci) devra se défendre, et défendre la population des démons et oiseaux de malheur prêts à tout pour exterminer la ville. Autre précision, dans cette partie du jeu, le joueur a accès à un nouveau menu et à divers sorts lui permettant de répondre aux besoins des hommes: assèchements de marécages pour faciliter l'agriculture, séismes pour dégager une région...
En bref, un logiciel qui allie parfaitement l'arcade et la stratégie, d'une qualité exceptionnelle et d'un énorme intérêt. Sans aucun doute le soft le plus complet de la Super Famicom, et pour moi le plus intéressant!



Actraiser — Quintet

GRAPHISME: 93%
ANIMATION: 88%
SON: 96%
JOUABILITÉ: 89%
INTÉRET: 96%

Jeu en japonais

P.Q -	S.L -	D.L -
T.L -	S.D -	J.D -

DISPONIBLE SUR
Super Famicom

ABONNEZ - VOUS A ...
VOIR NOTRE PAGE SPÉCIALE

aMIE LE PRO.

LES PACKS CADEAU aMIE

PACK N° 1 : 5 JEUX + 1 MANETTE ou 20 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 2 : 10 JEUX + 1 MANETTE ou 40 DISQUETTES VIERGES

PACK N° 3 : 12 JEUX + 1 MANETTE ou 50 DISQUETTES VIERGES

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 500
A 590
2.890 F
A 590 + 1 Mo
3.690 F

DISQUES DURS A 2000
GPV HC 20
3.290 F
CPV HC 42
4.490 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
512 K sans horloge
420 F
512 K avec horloge
490 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
2 Mo
1.790 F
8 Mo
4.990 F

MONITEURS
Couleur 1083 S
2.290 F
Couleur 1084 S
2.490 F

EMULATEURS
XT
2.290 F
AT
4.990 F

SAMPLER MUSIC
PERFECT SOUND 3 D
790 F
MK2
580 F

DIGITALISER
DIGIVIEW GOLD
1.490 F

ATARI 520 STE
+ Pack cadeau N° 1
2.990 F

ATARI 520 STE
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 2
5.190 F

ATARI 1040 STE
+ Pack cadeau N° 2
3.990 F

ATARI 1040 STE
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 3
5.490 F

AMIGA 500
+ Pack cadeau N° 1
3.190 F

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Pack cadeau N° 2
5.190 F

AMIGA 500
+ Ext. mémoire 512 K
3.490 F

AMIGA 500
+ Moniteur couleur
+ Ext. Mémoire 512 K
5.490 F

AMIGA 2000
+ Logiciel graphique
5.990 F
+ Moniteur couleur
7.490 F

AMIGA 2000
+ Ext. memoire 2 Mo
7.490 F
+ Moniteur couleur
9.490 F

REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PERIPHERIQUES ATARI

EMULATEURS
MAC Spectre GCR
3.790 F
PC SUPER CHARGEUR
2.890 F

DISQUES DURS
MEGAFILE 30
3.990 F
MEGAFILE 60
6.990 F

MONITEURS
SM 124
1.200 F
SC 1435
2.490 F

COMMUTATEURS
MONITEUR
180 F
LECTEUR
260 F

EXTENSIONS MEMOIRE STE
+ 512 Ko 390 F
+ 1 Mo 1.190 F
+ 2 Mo 2.490 F
+ 4 Mo 2.890 F

SAMPLER MUSIC
ST REPLAY 8
620 F
ST REPLAY PRO
1.230 F

SCANNERS
Golden Image
1.990 F

HORLOGE EXTERNE
5.490 F

MODEMS
CAP 23 - V 23
630 F
CAP 225
V 21 - V22 - V 23
1.590 F

LECTEURS EXTERNES

3"1/2 **650 F** 5"1/4 **990 F**

DISQUETTES

3"1/2 DF - DD
4 F l'unité

LES "PLUS" d'aMIE

- REMISE 2 % pour paiement comptant
- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Sous réserve d'acceptation du dossier.
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

POUR COMMANDER
43.57.48.20

TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11 bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.99
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19 bd Voltaire 75011 Paris	43.38.19.09
SERVICE TECHNIQUE	13 passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69 cours Lieutaud 13006	(16) 91 47.74.11

OPERATION REPRISE SOURIS MECANIQUE

Pour l'achat d'une souris mécanique CHIC à **290 F**, reprise **70 F**

souris optique GOLDEN IMAGE à **490 F**, reprise **100 F**

OPERATION REPRISE IMPRIMANTE 9 AIGUILLES

(en état de fonctionnement)

POUR L'ACHAT D'UNE IMPRIMANTE 24 AIGUILLES, A JET D'ENCRE OU LASER

CITIZEN 120 D	reprise	700 F
LX 800	reprise	900 F
STAR LC 10	reprise	1.000 F

Joy Joy Kid



Jusqu'ici, les jeux de réflexion brillaient par leur absence sur la Neo-Geo. Joy Joy Kid vient combler ce vide avec un certain bonheur, même s'il souffre des habituels problèmes des jeux dédiés à la Neo-Geo.

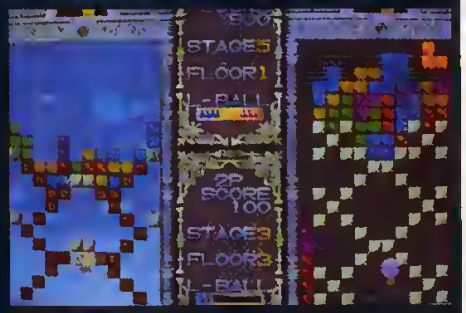
Le but du jeu est simple, libérer un petit poisson prisonnier de murs (ou de plates-formes) de briques au fond d'un puits. Pour casser ces murs, c'est très simple, il faut réaliser des lignes (intégrant bien sûr les murs) à la manière de Tetris. Une fois complétées, ces lignes disparaissent, et ainsi de suite jusqu'à la libération du poisson.

Bien sûr, la difficulté est croissante avec la vitesse d'apparition des pieces qui augmente (ces pièces sont identiques à celles de Tetris), des briques qui demandent la construction de plusieurs lignes successives pour exploser, des briques indestructibles.

Au niveau des bonus, il en existe un seul : la bombe. Ne la possédant pas au départ, vous devrez l'acquérir en réalisant plusieurs enchaînements. Je m'explique, en se détruisant, les lignes du haut laissent tomber les briques qui se trouvent au-dessus, lesquelles peuvent venir compléter d'autres lignes se trouvant plus bas, et ainsi de suite.

Cette bombe (dont la puissance est fonction des combinaisons de lignes explicitées plus haut) vous permettra de vous sortir de situations critiques. Une fois actionnée elle éboule tout ce qui se trouve dans le périmètre du poisson, ouvrant le plus souvent une brèche dans sa prison.

Techniquement, le jeu est bien fait, même si l'action ne demande pas de graphismes.



GRAPHISME : 59%	Jeu en anglais		
ANIMATION : 61%	T.L -	S.L -	D.L -
SON : 72%	P.Q -	S.D -	J.D -
JOUABILITÉ : 89%	DISPONIBLE SUR	Neo-Geo	

INTÉRET : 73%

aMIE LE PRO.

27-28 FÉVRIER / 1-2 MARS 91
LES 4 JOURS aMIE
PENDANT 4 JOURS DES PRIX FOUS
DANS TOUS LES MAGASINS aMIE
...ET SUR TOUT LE MATERIEL
Ordinateurs, périphériques, logiciels, consoles, jeux, consommables, etc.

UNIQUE EN FRANCE **LA SOLDERIE MICRO !**
500 TITRES DE JEUX A 50 F
1 JEU GRATUIT POUR L'ACHAT DE 5 JEUX*

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE :

ATARI

CRASH GARRETT	99 F	DUGGER	50 F	SPACE HARRIER II	70 F
OPERATION NEPTUNE	99 F	CATCH 23	50 F	STG COURIER	70 F
CAPTAIN BLOOD	99 F	SUNDOG	70 F	CHAMPIONS OF SHAOLIN	70 F
MAGADAM RUMMER	50 F	NEBULUS	70 F	NORTHSTAR	70 F
HOLLYWOOD POKER	99 F	SDI	70 F	DEFLEKTOR	70 F
JOE BLADE	50 F	PRESIDENT IS MISSING	70 F	ROAD BLASTER	70 F
JOE BLADE II	99 F	FIRE ZONE	70 F	ARENA	70 F
TURBO CUP	50 F	RAGMANIA	70 F	GAMES SUMMER EDITION	70 F
SKULL THE BARBARIAN	50 F	NINJA SPIRIT	70 F	ROCKET RANGER	70 F
PLUTOS	50 F	HAMMER FIST	70 F	THUNDERBIRD	70 F
MOUSETRAP	50 F	WAR HEAD	70 F	TECHNOCOP	70 F
FROSBYTE	50 F	INTERPHASE	70 F	WIZBALL	70 F
SECOND OUT	50 F	BLOOD MONEY	70 F	FRISON	70 F
TIME BLASTER	50 F	STAR WARS TRILOGY	70 F	CRYSTAL CASTLES	70 F
LIBERATOR	50 F	BALANCE OF POWER	70 F	SUPER BREAKOUT	70 F
BOUNCE OUT	50 F	DYNASTY WAR	70 F	STAR RANGERS	70 F
ACTION SERVICE	50 F	EMOTION	70 F	VAMPIRE EMPIRE	70 F
PROHIBITION	50 F	CRACKDOWN	70 F	SEVEN GATES OF JAMBALA	70 F
EAGLE NEST	50 F	ELIMINATOR	70 F	SHUFFLEPUCK CAFE	70 F
TURBO	50 F	DEJA VU	70 F	TAG CAT	70 F
KARATE	50 F	LASE DUEL	70 F	CIRCUS ATTRACTION	70 F
WARZONE	50 F	UNIQUIUM	70 F	HOLLYWOOD POKER PRO	70 F
ADDICTABALL	50 F	WILLOW	70 F	JOAN OF ARC	70 F
		ROCKFORD	70 F	JOURNEY TO CENTER OF EARTH	70 F
		BARBARIAN II	70 F	REALM OF THE TROLLS	70 F

AMIGA

CRASH GARRETT	99 F	STAIRWAYS	50 F	XENOPHOBE	70 F
SKULL THE BARBARIAN	50 F	ELF	50 F	ANARCHY	70 F
EAGLES NEST	50 F	MOUSETRAP	50 F	I LUDICRUS	70 F
JOE BLADE	50 F	DUGGER	50 F	EYE OF HORUS	70 F
JOE BLADE II	99 F	LAHRIER	50 F	PAD COMPANY	70 F
SPACE BATTLE	50 F	CRACKDOWN	70 F	DRAGEN SPIRIT	70 F
DOCTOR FRUIT	99 F	MENACE	70 F	EXPLORA II	70 F
GHID STAHT	99 F	FACLAMO	70 F	ARCHIPELAGOS	70 F
PHALANX I	99 F	NEVERMIND	70 F	SHADOW GATE	70 F
		CLOUD KINGDOM	70 F	PROTECTOR	70 F
		CYCLES	70 F	AIR-SEAN RANGER	70 F

Liste des logiciels disponibles sur demande écrite accompagnée de 2 timbres à 2,80 F.
*Offres valables jusqu'au 30 mars 91, dans la limite des stocks disponibles

aMIE - SOLDERIE - OCCASIONS - SERVICE TECHNIQUE
13, passage du Jeu-de-Boule - 75011 PARIS - Tél. 43 38 46 40

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

(Tous nos prix sont TTC. les promotions ne sont pas cumulables)

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TEL
MON ORDINATEUR

DESIGNATION	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*		
POSTE 50 F/TRANSPORTEUR 300 F par colis/C.R. 70 F TOTAL		

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE SIGNATURE

SCOR - GEN 3-91 - RC 86 B 2926

CONCOURS ATARI & GÉNÉRATION 4

Gagnez 15

LYNX

ATARI®

GÉNÉRATION 4

Avec la collaboration

et de Giga

vous offrent quinze consoles portables





Les trois premiers gagnants recevront une console LYNX dotée de tous ses périphériques et de tous les jeux disponibles à la date du premier mars 1991

Pour jouer, c'est très simple. Premièrement, il suffit de regarder la rubrique micro de Giga, le premier mars sur Antenne 2, et de suivre les indications. Deuxième méthode, vous remplissez le bulletin réponse ci-contre et vous le renvoyez à l'adresse indiquée avant le 20 mars 1991, le cachet de la poste faisant foi.

Questions :

1 - Quelle est l'origine du nom Lynx?
2 - Comment se nomme le sac-ceinture dédié à la Lynx?
3 - Pourquoi la Lynx convient-elle aussi bien aux droitiers qu'aux gauchers?
4 - Le son émanant de la console Lynx est-il stéréo ou mono?
5 - Jusqu'à combien de Lynx peut-on brancher ensemble via le câble ComLynx?

Bulletin Réponse :

1)
2)
3)
4)
5)

Nom :
Prénom :
Adresse :

A renvoyer à Génération 4, 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris Concours Lynx sur carte postale uniquement.

MICRO VIDEO

La compétence d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

Consoles

NEOGEO
+1 jeu:
4490F
LOCATION CARTOUCHE
NEOGEO:
150F le week-end.
300F la semaine.

Cordon MEGADRIVE
pour moniteurs AMSTRAD,
CO1083 et AT1435:
190F

-20% NEWS ATARI/AMIGA/PC

Jeux

99F

Exemple
TieBreak
MidnightResistance
MonthyPython
NewYorkWarrior
ComboRacer
DinostyWor
Ivanohé
Skitz
CrockDown
E-Motion
ATARI/AMIGA

-20% sur les nouveautés ATARI/AMIGA/PC OU un jeu gratuit.

SUPER FAMICOM

à partir de 2490 f ...

REPRISE des Cartouches MEGADRIVE ® pour l'achat d'une nouvelle.
Renseignez-vous...

CARTOUCHE MEGADRIVE
REPRISE

Crack Down
349 F
Wonder Boy III

Extrait catalogue jeux à 349 F

Altered Beast
Arrow Flash
Columns
Curse
DJ Boy
E Swat
Golden Axe
HellFire
Herzog Zwei
Insector X
Junction
Klax
Mickey Mouse
New Zealand Story
Rastan Saga II
Shadow Dancer
Space Harrier II
Super Basket Ball
World Cup Soccer
Whip Rush

...et beaucoup d'autres,
Demandez notre catalogue...

Console SEGA MEGADRIVE®
MEGADRIVE + 1 JEU :
1290F
MEGADRIVE + moniteur stéréo + 1 jeu:
2990F

Adaptateur cartouches Japonaises s/ Megadrive Française: NC

ATARI LYNX

LYNX + 2 Jeux
+ Housse de transport
1390 F *(dont 1 jeu au choix)*

Jeux:
-Blue Lightning
-Chip Chollenge
-Electrocops
-Gates of Zendocon
-Gauntlet
-Klox
-Mrs Pac Mon
-Rompage
-Rood Blosters
-Slime World
-Xenophobe
-Zarlor Mercenory
-Robot Squash

Super Prix !

GAMEBOY + 3 jeux: 890F
(Disponible seulement dans certains magasins et en quantité limitée.)

-Bubble Ghost.....250F
-Cord Gomes.....155F
-Double Dragon...270F
-Funny Field.....120F
-Hong Kong.....135F
-Light Boy.....220F
-Lode Runner.....235F
-Lupin III.....120F
-Mickey Mouse....249F
-Monster Truck.....219F
-PoperBoy.....250F
-Pipe Dream....230F
-Puzzle Boy.....239F
-Puzzle Rood...230F
-Qix.....169F
-Ronma.....228F
-Renju.....120F
-Shongoï.....228F
-Super Chineese.190
-Tennis.....175F



Atari 520 STE à partir de 2990F

520 STE + Ext 512 Ko.....3290F
520 STE+Maniteur Couleur.....NC
1040 STE à 2 Mo.....3990F
Mega STE.....NC
Scanner à main Golden Image..1990F
Lecteur Disquette Golden Image.990F
Souris Optique G. Image.....490F



Amiga 500 à partir de 3290F

Amiga 500 + Ext 512 Ko.....NC
School Pack.....3590F
Amiga 500 + Maniteur Couleur
1083S.....4990F
Scanner à main Golden Image..1990F
Lecteur Disquette Golden Image.990F
Souris Optique G. Image.....490F

Ces promotions ne sont pas cumulables, et dans la limite des stocks disponibles.

Pour Commander, envoyez le bon ci-dessous à MICRO VIDEO BORDEAUX VPC

☐ AMIGA ☐ ATARI ST/STE ☐ MEGADRIVE ☐ GAMEBOY ☐ LYNX

Frais d'envoi 1 à 3 logiciels = 25F / 5 à 9 = 50F / 10 = 60F / Consoles = 30F
Machines = 150F / Catalogue jeux seul = 2 timbres à 2,30 F

NOM..... PRENOM.....
Adresse.....
Code Postal:..... VILLE.....

Désignation	Qté	Prix Unitaire	Prix Total

☐ CHEQUE ☐ MANDAT CARTE TOTAL:

MICRO VIDEO

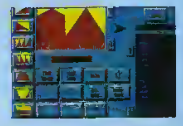
PARIS: 8, rue de Valenciennes 75010 PARIS ☎ 40 34 97 80
BORDEAUX: 3, Crs Alsace Lorraine 33000 ☎ 56 44 47 70
☎ 56 79 34 89
DAX: 56, Av Victor Hugo 40100 DAX ☎ 58 74 18 63
LYON: 11,12, Crs A. Briand 69300 CALUIRE ☎ 72 27 14 74
NANTES: 6, rue Mazagran 44000 NANTES ☎ 40 69 15 92
PERPIGNAN: 8, Av de Gde Bretagne 66000 ☎ 68 34 24 40
TOURS: 81, rue Michelet 37000 TOURS ☎ 47 05 78 50

BELGIQUE
BRUXELLES: 1, rue Dans 1050 BRUXELLES ☎ 02/6489 074
DINANT: 21, Place Communale 5196 ANHEE ☎ 082/611 451

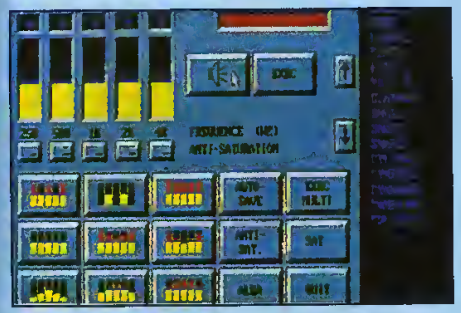


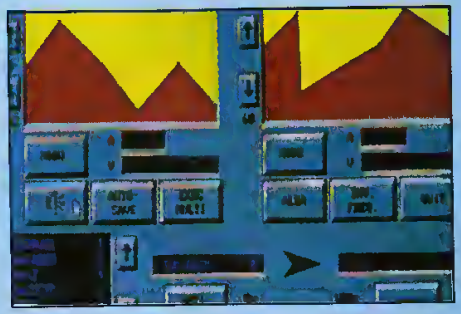


MUSIC MASTER



Sur le plan des dérivés, B A T aura été payant! En plus de la suite toujours en préparation et très attendue par tous les adeptes, l'équipe de Computer's Dream développait parallèlement un soft de création musicale Ce dernier utilisérait bien sûr les mêmes techniques employées pour l'environnement sonore de B A T C'est ainsi que Music Master est prévu pour exploiter la carte MV16 (16 voies) sur ST et PC et les quatre voies de l'Amiga, tout comme la nouvelle moutura de la carte MV16 (normalement disponible avec B A T 2 et encore de meilleure qualité)
En éditant Music Master l'objectif de l'équipe Computer's Dream est double développer l'utilisation de la carte, notamment de la part d'autres programmeurs et les inciter ainsi à l'inclure dans leurs productions, et ouvrir le monde de la création musicale à Monsieur Tout-le monde Dans cet esprit d'ailleurs, le soft est entièrement géré à la souris via une interface très intuitive Sur le plan des capacités, Music Master s'avère très complet, puisqu'il propose de nombreuses options tels un écran de partition (intégrant la notation française), la possibilité de composer en direct via un clavier présent à l'écran, la création d'onde de base (déjà un peu plus technique), un equalisar, un menu de réverbération, le filtrage numériques des sons, le mixage de deux sons
Sur le plan de la qualité, c'est également très bon puisque les instruments ont eté digitalisés en 15 kHz A noter qu'il n'est pas possible de créer à proprement dit des sons, en revanche il est possible de modifier ceux fournis avec le logiciel et d'en obtenir ainsi des nouveaux Autre atout important de Music Master, les fichiers Amiga, ST et PC sont entièrement compatibles Pour revenir sur la volonté des auteurs de Music Master de l'ouvrir au plus grand nombre, sachez qu'elle est bien réelle puisque les sources du soft sont fournies, permettant ainsi à tous les programmeurs de développer, avec en plus les explications pour insérer leurs oeuvres dans un jeu ou autre De plus, sachez que les auteurs restent disponibles pour répondre à toutes les personnes ayant des difficultés En bref, Music Master est une excellente initiative, et ce sur tous les formats, surtout par rapport au prix, 400 francs sur Amiga / ST, et 500 francs sur PC En effet, si l'évidence est de mise sur ST, comblant un vide plus que certain sur cette machine ce logiciel permet aux possesseurs d'Amiga d'accéder à la création musicale à moindre prix, et aux possesseurs de PC de sortir de leur marasme cacophonique, encore une fois pour un prix très abordable (plus de deux fois moins cher que n'importe quelle carte sonore) Maintenant, un gros problème subsiste dans quelle mesure la distribution de ce produit sera-t-elle suffisante pour concurrencer les standards établis, comme la carte Ad-Lib ou MT-32 La réponse viendra peut-être d'une nouvelle version compatible avec ces cartes, c'est en cas ce que l'on peut souhaiter!





LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
, rue Pirouette
et 4, passage de la Réale
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
el 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs
(Galerie Basse)
84, av des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V
Tél.42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense
Tél. 47 73 53 23
NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél 34 65 32 91
et 39 46 89 88
NOUVEAU



3615 MICROMANIA UNE GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

Les cartes sonores pour compatibles PC Ad-Lib et SoundBlaster

Depuis l'apparition des cartes son pour PC et compatibles, le monde des jeux a littéralement explosé sur ces machines. Adieu les minables "bip bip bliiiippp" qui jusqu'alors accompagnaient les softs PC exploitant tant bien que mal les ridicules capacités sonores offertes. Désormais, nous avons de véritable musiques et sons, dignes de ce qui se fait de mieux sur ST et à l'extrême limite sur Amiga. Un standard semble émerger en France, tout du moins avec la carte Ad-lib. La carte Sound Blaster est bien sûr totalement compatible avec l'Ad-lib. Toutes deux se présentent sous la forme de cartes (courtes), à implanter directement dans un slot prévu à cet effet sur la carte mère

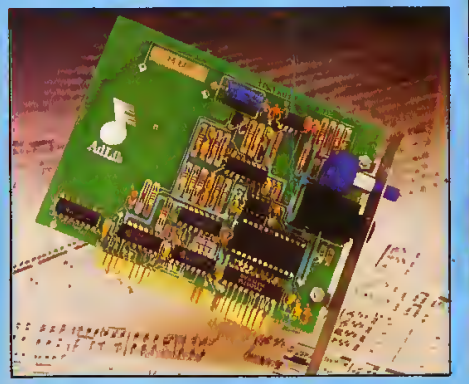
La carte Ad-lib, propose 11 voix FM synthétisées, plus le programme Jukbox, qui permet d'écouter des musiques au format créé avec le logiciel Visual Composer. De nombreux autres utilitaires (Instruments Maker, Pop-Tunes, Music Championship, Visual Composer/MIDI, Composition Project, Sound Album et MSC Programmer Manual, un kit de développement pour les programmeurs), vous permettent d'explorer et de découvrir les nouvelles possibilités ainsi offertes par cette carte son

Le Sound Blaster offre, dans sa version actuelle, 11 voix synthétisées, plus un canal pour la synthèse vocale, aussi bien en sortie qu'en entrée (grâce à un DAC intégré) Ainsi, il suffit de brancher des enceintes pour obtenir une qualité sonore assez incroyable, tout comme pour la carte Ad-lib De plus, avec un micro et le programme approprié, vous pouvez vous enregistrer directement, via la prise casque/enceintes/micro En outre, on trouve sur la carte, un bouton de contrôle du volume (idem sur carte Ad-lib), plus un port joystick qui peut aussi servir de connexion avec une interface MIDI Vendue avec divers utilitaires, cette carte profite surtout de nombreuses extensions, software ou hardware, déjà en vente ou en cours de développement Côté logiciels, un séquenceur 64 pistes (Sequencer Junior) et un éditeur de voix (Voice Editor) Côté matériel, la MIDI BOX, une boîte se connectant sur le port joystick et offrant une prise MIDI "In" et cinq prises MIDI "Out", histoire de relier vos claviers à votre PC, avec en plus une prise joystick, pour utiliser à votre guise une manette de jeu Beaucoup plus intéressantes, les deux puces C/MS, à placer directement sur la carte. Pour moins de 300 francs, elles offrent 12 voix supplémentaires, stéréo, pour un total incroyable de 23 voix

Ces deux cartes offrent des possibilités réellement impressionnantes, pour un prix qui est devenu raisonnable. Environ 1800 francs pour la Sound Blaster et 1200 francs pour la carte Ad-lib La différence de 600 francs provient, je le rappelle, de la possibilité pour la première à être utilisée en entrée, pour enregistrer et échantillonner musiques et voix, plus la présence du port joystick/MIDI et le possibilité d'étendre à 23 voix la Sound Blaster, grâce aux puces C/MS

À noter pour fin février (enfin), la sortie d'une carte Sound Blaster MCA, ce qui va ravir les possesseurs de PS/2, qui jusqu'alors ne pouvaient profiter pleinement des jeux. Le prix n'en est pas encore fixé

La carte Ad-lib MCA est disponible aux USA. Apparemment, on peut espérer que cette version pour PS/2 nous arrive bientôt





3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIGA
LES CHEVALIERS		242	
EPIC EPOXINS GOLD	293	293	292
OUTRIDERS NINJA	273		272
INDY+ZAC MC CRACKEN	292	292	292
LES GRANDS DU SPORT	342	342	342
LES BATTANTS	342	242	242
MASTER 2000	300	300	300
LES FOUS DU FOOT	292		292
HEROES	292		292
DECLIC	242		242
10 MEGA HITS	292	292	292
LES FOUS DU VOLANT	292		292
LES AVENTURIERS 3	242		242
SEGA ARCADE TURBO	342		292
SPORTING GOLD	342		292
STARS D'HOLLYWOOD	342		342
EDITION N° 1	292		292
MONDE DES MERVEILLES	292		292
TNT	292		292
LES JUSTICIERS 2	342		342
ACTION D'ENFER	292	239	239

LOGICIELS JEUX

ADVANCE DEST SIMUL	292	292	292
AFRICA KORPS	342		342
AMAZING SPIDERMAN	292		292
AMOUR GEEKON	342		342
APPRENTICE	242		242
ARMALYTE 2	242		242
ART DE LA GUERRE	292	292	292
ATF 2	242	242	242
ATOMIC ROBOT KID	242		242
BATTLE ISLE	292	342	292
BATTLE OF BRITAIN	292	292	292
BATTLE COMMAND	242		242
BATTLE MASTER	242	292	292
BATTLE STORM	292	292	292
BETRAYAL	292	292	292
BILLY THE KID	242	292	242
BUILDER LAND	192		192
CADAVER	292	242	242
CAPTIVE	292	292	292
CARTHAGE	292	292	292
CAR VUP	242		242
CELICA GT4 RALLY	292		292
CENTURION	242	242	242
CHASE HQ 2	342		342
CHUCK YEAGER 2.0	242		242
COLORADO	242	292	292
COLUMNS FOREVER	292	272	292
CRIME WAVE	242	292	242
CRYSTALE OF SIBERIEA	242	292	242
CUPTOOL	292		292
DEUTEROS	242		292
DICK TRACY	342	342	292
DINOWARS	242		242
DISK	242	242	242
DUNGEON MASTER + CHAOS	292		292
ECO PHANTOMS	292	344	342
EMPIRE GALACTIQUE	292	319	292
EPIC	342	342	342
E-SWAT	242		242
EXPLORA 3	292	226	292
EXTERMINATOR	241		
EXTREME	342		242
F1 MANAGER	292	299	292
F19 STEALTH FIGHTER	292	299	292
FALCON MISSION 1	192		192
FINAL BATTLE	242		242
FLIGHT OF INTRUDER	292		292
FORMULE 1 30	292	292	292
GAUNTLET 3	192		192
GAZZA 2	242		242
GESHA	272		272
GUN STONE LEGEND	192		192
GUNSHIPS STAR	242	292	242
GETTYSBURG	299	299	299
GO	242	242	242
GODS	242	292	242
GOLDEN AXE	242		242
GRAND PRIX 500CC 2	242	292	242
GREAT COURTS 2	242	242	242
HAGAR THE HORRIBLE	192	292	192
HALLS OF MONTEZUMA	242		242
HARD DRIVIN 2	292		292
HORAOR COMBO 89	242	296	246
INDIANAPOLIN	192		
INVINCE	192		242
JUDGE DREDD	192		192
KICK OFF 2 + SCENARIO	242		242
KILLING CLOUD	242		242
KILLING GAME SHOW	242		242
LAST NINJA 3	292		292
LE CRIME DE FILE PAS	292	292	292
LEGEND BILLY BOULDER	292	292	242
LEMMINGS	192		242
LINE OF FIRE	242		242
LOST PATROL	242		242
LOTUS ESPRIT TURBO	242		242
M1 TANK PLATOON	342		342
MAGIC FLY	242		242
MANOIR DE MORTEVILLE	342	192	228
MATRIX MARAUDERS	192	242	
MEURTRE ISLAND	288		282
MEAN STREETS	242	292	242
MIDWINTER 2	242	292	242
MIG 29 FULCRUM	242	292	242
MIGHTY BOMBJACK	242		292
MONKEY ISLAND	242	292	242
MOONFALL	242		242
MUDS	288	288	282
MURDERS IN SPACE	342	288	342
MYSTICAL	242	242	242
NAM	292	242	292
NARC	242	292	242
NAVY SEALS	292		242
NIGHT BREED	242		242
NIGHT SPIT	242		242
OBITUS	242	242	242
OTHELLO KILLER	292	292	292
OUT BOARD	242		242
PANG	242	292	292
PANZA KICK BOXING	292		292
PARADROID 90	242	272	242
PICK PILE	192	242	242
PINBALL MAGIC	192	192	192
POWER MONGER	292	292	292
PRINCE OF PERSIA	242	242	242
QUARTERS	233		232
REVELATION	292	225	292
RICK DANGEROUN 2	242		242
ROLLER BALL	242	292	242
SCOOP	292		292
SHOCK WAVE	242		242
SHALLOMA	292		292
SIM CITY	292	292	292
SIMUS 7	292		242
SOCCERBALL 2	242		292
SPIELEY WORDS	242		242
STEIGER 6	242		242
STUNTRUNNER	242	298	298
SUBBUTEO	242	242	242
SUPER OFF ROAD RACING	192	242	192
SUPER MONACO GP	242		242
SUPER SKWEEK	192		192
SUPREMACY	292	242	292
SWAP	242	299	242
SWIV	242		242
TEAM SUZUKI	242		242
TEEN-HERO TURTLES	242	292	242
TENNIS CUP	242	242	242
TEST DRIVE 2	292		292
SCENERY DISK CALIFORNIA	99		99
SCENERY DISK CARR	99		99
THE BLUE MAX	292		292
THE IMMORTAL	242		242
THE LIGHT CORRIDOR	192	292	292
TOKI	242		242
TOTAL RECALL	192	292	192
TURRICAN 2	242		242
ULTIMATE GOLF	242	242	242
UMS 2	292	242	292
UN SQUADRON	242		242
US JOHN YOUNG	242		242
VENUS	192		192
WARHAMMER	242	342	242
WARLOCK THE AVENGER	242		242
WINGS OF DEATH	242		242
WLF	292		292
WOLF PACK	292		292
WRATH OF THE DEMON	242	242	
XIPHOS	342	242	242
2 OUT	242	342	242

CARTOUCHE GX4000

880 LANDS	266
ABRRARIAN 2	266
BATMAN	266
CHASE HQ	266
COUGAR FORCE	266
COPTER 271	266
CRAZY CARS 2	266
DICK TRACY	266
EPICS WORLD OF GAMES	266
FIRE AND FORGET 2	266
KICK OFF	299
KLAX	299
MIDNIGHT RESISTANCE	299
MYSTICAL	266
NAVY SEALS	266
PRINT RIBELS	266
NO EXIT	266
OF THUNDERBOLD	266
PANG	266
PANZA KICK BOXING	266
PLOTTING	266
PRO TENNIS TOUR	266
SIDEKICK 2	266
SHADOW OF THE BEAST 2	299
SHADOW WARRIOR	266
SPIDERMAN	266
SPY WHO LOVED ME	266
STUN RUNNER	266
SWITCH BLADE	266
TENNIS CUP	266
TOKI	266
WILD STREETS	266

AFFAIRES FANTASTIQUES !
STUDIO D'ANIMATION AMIGA 675
ST. MEMOIRE 1MB+HORLOGE AMIGA. 690
DELUXE PAINT III ST 475

CONSOLE AMSTRAD GX 4000 975 F.

ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE 149 F.

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA 8 BITS	799
CONSOLE SEGA + PISTOLET	1048
CONTROL STICK SEGA	249
PISTOLET SEGA	249
QUICKJOY SEGA	199
RAPIDE FIRE SEGA	199
AERIAL ASSAULT	269
AFTER BURNER	220
ALESTE POWER STRIKE	249
ALEX KIDD HTV	269
ALEX KIDD LOST STAR	269
ALIEN SYNDROME	258
ALTERED BEAST	220
AMERICAN BASEBALL	269
ASSAULT CITY	225
BASKETBALL NIGHTMARE	249
BATTLE OUT RUN	249
BLACK BELT	258
BOMBER RAID	269
CALIFORNIA GAMES	269
CAPTAIN SILVER	269
CASINO GAMES	269
CHASE HQ	320
CLOUD MASTER	249
CYBORG HUNTER	269
DEAD ANGLE	269
DOUBLE DRAGON	320
DOUBLE HAWK	269
FANTASY STAR	299
FANTASY ZONE II	269
FIRE AND FORGET II	269
GALAXY FORCE	220
GHOSTBUSTERS	299
GLOBAL DEFENSE	269
GOLFMANIA	299
GOLVELLIUS	269
GREAT BASKETBALL	269
KENSEIDEN	269
KING OF THE SWORLD	299
MONOPOLY	299
OPERATION WOLF	320
OUT RUN	310
OUT RUN 3D	375
PHANTASY STAR	399
PSYCHO FOX	320
RC GRAND PRIX	220
R TYPE	269
RAMBO III	320
RASTAN	269
RASTAN SAGA	269
ROCKY	269
SCRAMBLE SPIRITS	299
SHINOBI	320
SHOOTING GALERY	269
SPACE HARRIER	269
SPELL CASTER	269
TENNIS ACE	269
THUNDERBLADE	269
TIME SOLDIERS	299
ULTIMA IV	379
VIGILANTE	269
WANTED	269
WONDERBOY 3	320
WONDERBOY M.L.	320
WORLD GAMES	269
WORLD SOCCER	299
ZAXXON 3D	379
ZILLION II	299

JOYSTICKS

DOUBLEUR DE JOYSTICK	49
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
PHASOR ONE	99
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY STICK	69
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY TURBO 2	135
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 3 SUPERBOARD	169
QUICKJOY IR INFRAROUGE	390
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
QUICKJOY MEGABOARD	315
QUICKJOY SEGA FIGHTER	192
KONIK SPEED KING	109
KONIK SPEED 5000 AUTOFIRE	129
KONIK THE NAVIGATOR	149
TURBO PEDALE	269

RUBANS

CITIZEN 1200	59
CITIZEN SWIFT 24/9	99
DMP 2000/2160	69
DMP 3000/3160	69
DMP 4000	69
DMP I	39
EPSON LX 800/850/LQ500	59
IMAGEWRITER II	59
MT 80	59
NEC P2+	59
PCW 8256/8512	59
PCW 9512	59
STAR NL 10	59
STAR LC10	59
STAR LC10 COULEUR	59

NINTENDO GAMEBOY

CARD MASTER	169
BACHOIRE LABYRINTH	169
ALLEY WAY	179
BASIN WORLD	179
ALIEN HEIANKYO	179
BASEBALL	179
BASEBALL 2000	179
BATMAN	249
BATTLE VOLLEY	249
BLOOMA	179
BOXING	249
BUGS BUNNY	199
BURAI FIGHTER	199
CARD GAMES	249
COSMO TANK	179
DEAD HEAT SCRAMBLE	199
DEXTERITY	199
DOUBLE DRAGON	239
DR MARIO	249
DUCK TALE	239
F1 BOY	249
F1 RACE	239
FLAPPY	179
FUPPLE	249
FUNNY FIELD	179
GARGOYLE'QUEST	249
GHOST N GOBBLINS	239
GOLF	199
GUN HOKI	179
HYPER LOAD RUNNER	199
KWIRMLIN JR	249
LOCK N CHASE	179
LUPIN SINADI	179
NEMESIS	199
NORTHSTAR	239
PACHINKO TIME	179
PAPERBOY	239
PENGUIN BOY	199
PENGUIN LAND	199
PENGUIN WARS	199
PINBALL PARTY	199
PIPE DREAM	199
PITMAN	179
POPEYE	199
PRO WRESTLER	239
PUZZLE BOY	179
PUZZNIC	199
Q BILLION	199
QIX	199
QUARTH	199
SAMA 1/2	199
SANJU	179
REVENGE GATOR	239
SARU NI FOSEN	199
SD	199
SD RUPAN 3	199
SKATE OR DIE	239
SNOOPY	179
SOCCER BOY	199
SOLAR STRIKER	239
SPACE INVADER	199
SPACE WARRIOR	199
SPIDERMAN	239
SUPER DEROSHER	199
SUPER MARIOLAND	239
TASTEMANIA STORY	199
TEENAGE M TURTLE NINJA	239
TENNIS	179
ULTRAMAN CLUB	199
VAMI FIL/CAST VANIA	239
VOLLEY INE	179
WORLD BOWLING	199
ZOMBIS	199

PC ENGINE

CORE GRAFX + 1 JEU	1290
SUPERGRAFX	2990
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	199
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	299
ADAPTATEUR 2/5/CD	349
CD ROM+INTERFACE	1990
CARTE SYSTEM CARD	349
JOYPAD	199
JOYSTICK 3/6 1	299
AFTERBURNER 2	349
BARUNBA	399
BATMAN	349
BLOODIA	349
CHASE HQ	349
CYBER CORE	349
DARIUS PLUS	349
DEVIL CRUSH	349
DR KARD	349
DONAGON	349
F1 CIRCUS	349
F1 TRIPLE BATTLE	399
FINAL BLASTER	349
FORMATION SOCCER	349
GALAGA	349
GUNHED	349
HELL EXPLOHER	399
IMAGE FIGHT	349
JJ	349
KNIGHT RIDER	399
LODE RUNNER	349
MANIAC PRO WRESTLING	399
NEW ZEALAND STORY	399
OPERATION WOLF	349
OPERATION WOLF	399
P 47	399
PLACELAND	399
PARANOIA	399
PC KID	399
POWER DRIFT	399
PSYCHO CHASER	349
R TYPE 1	349
R TYPE 2	399
RAIDEN	399
RICE BAM	349
RUNA TAKAHEN	399
STRANGE ZONE	399
SUPER FOOLISH MAN	349
SUPER STAR SOLDIER	399
SUPER VOLLEY BALL	349
TIGER HELI	199
VEIGUES	299
VIGILANTE	349
WINNING SHOT	399
WORLD HEJON VOLLEY	399
WORLD COURT TENNIS	399
WRING	299
XEVIOUS	299

ETIQUETTES

ETIQUETTES DISC 3" LES 100	30
ETIQUETTES CASSETTE LES 100	30
ETIQUETTES 5"1/4 LES 100	60
ETIQUETTES DISC 3.50 LES 100	80

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2
- Copie de disquettes en moins de 30 secondes.
- SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
- Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, automatiquement.
- Duplication d'autres formats (sauf IBM, MAC, etc.

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000	450 F

Réf	10	20
3" CF2	175 F	315 F
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

DISQUETTES

* Disquettes certifiées 100% garantie à vie
Livrées avec enveloppes + étiquettes

BOITIER PLASTIQUE 3" ou 3 50 ... 30 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3" : 69 F
DISQUETTE NETTOYAGE 3,50" : 59 F

SUPER CADEAU ! Une magnifique Calculatrice porte-clés pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois)

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS
BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à JESSICO - B P 693 - 06012 NICE CEDEX
GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00
PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 9 H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
PORT		PORT	25
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES 60 F
ORDINATEUR 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 80 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paie à réception du facteur
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

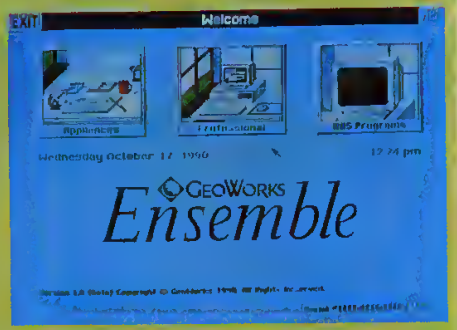
carte bleue ____ date d'expiration ____
NOM ____ PRENOM ____
N° ET RUE ____
VILLE ____ CODE POSTAL ____
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER
précisez votre ordinateur ____ DISC ☐ K7 ☐

6

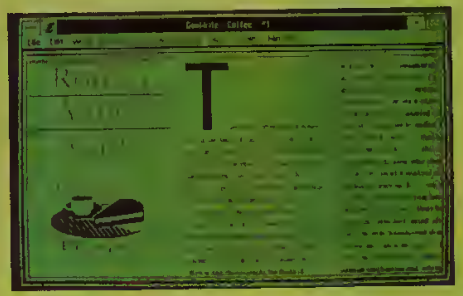
GEOWORKS ENSEMBLE

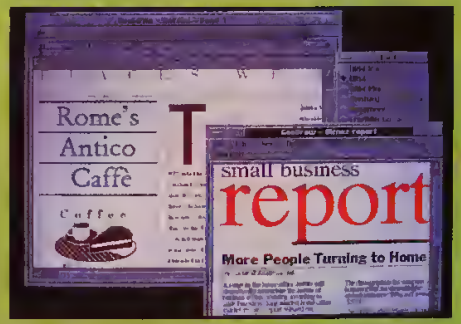
L'ENVIRONNEMENT GRAPHIQUE ET LES APPLICATIONS BUREAUTIQUES

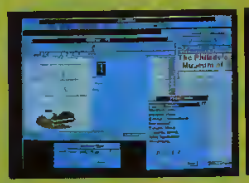


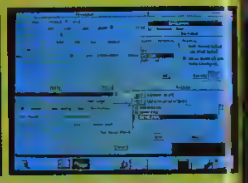
"GeoWorks Ensemble" est un logiciel professionnel constitué d'un environnement graphique multifenêtre, du nom de PC/GEOS, et de sept applications dans la configuration française L'environnement graphique offre, outre un mode multitâche multifichier prioritaire, un système de gestion de mémoire virtuelle, un support de programmation orienté objet, un modèle d'image unique (PostScript), et le support de près de 300 imprimantes différentes (matricielles, jets d'encre ou laser) Le gros avantage de GeoWorks vient des points suivants il fonctionne aussi bien sur un XT que sur un 386, il occupe peu de place en mémoire et il est d'une grande facilité d'utilisation La configuration minimale pour s'en servir est donc un processeur 8088 (un XT quoi!), 512 ko de Ram, un disque dur, un écran et une souris Il en résulte que n'importe qui peut désormais avoir accès à une interface utilisateur à la fois simple, conviviale et puissante (menus déroulants, icônes, menus détachables). Ce produit, développé par la société américaine "The Disc Company", existe déjà dans sa version américaine La version française, en cours de développement, doit nous arriver d'ici la fin du mois de mars La ressemblance avec Windows, est bien évidemment le première chose qui vient à l'esprit lorsqu'on se retrouve devant GeoWorks Moins lourd d'utilisation, plus facile d'accès et fonctionnant sur tous les PC/AT, GeoWorks Ensemble devrait toucher un public beaucoup plus large que Windows, car moins professionnel Les applications proposées sont donc

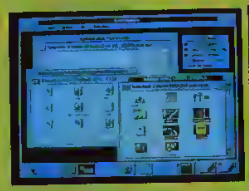
- GeoWrite. Il s'agit d'un traitement de textes WYSIWYG offrant de nombreuses options intéressantes. Avec 9 polices de caractères, 7 styles (gras, italique, souligné), 788 tailles de texte, la possibilité d'inclure à vos documents des graphismes creés sous Geo Draw ou des fichiers PCX et TIFF, des tabulations et césures . Ce logiciel est en plus très facile à maîtriser
- GeoDraw Un utilitaire graphique simple et permettant tout de même d'utiliser des fonctions de rotation, d'étirement et de redimensionnement d'objets et de textes
- GeoDex Un carnet d'adresse proposant quelques petits gadgets, Impression des noms et adresses de personnes, numérotation automatique (avec un modem), detections des numéros les plus souvents composés liens avec l'agenda électronique GeoPlanner
- GeoManager Un gestionnaire de fichiers ultrapratique, utilisant uniquement la souris
- GeoComm Un logiciel d'emulation de terminal télématique
- GeoPlanner. Un agenda informatique, vous permettant d'organiser vos rendez-vous et de les visualiser très rapidement, pour un jour, une semaine ou un mois donné
- Utilitaires En outre, diverses applications sont présentes calculatrice, jeu de solitaire, édition de banderoles sur imprimante En bref, un logiciel professionnel convivial, très bientôt en français, qui offre des possibilités vraiment intéressantes pour 1495 francs TTC













mais?... c'est génial!!!!*

*Avant de craquer sur nos prix, flashez sur nos performances!

SOURIS OPTIQUE
Une souris pas comme les autres!
La souris optique GOLDEN IMAGE ne comporte aucune partie mécanique mobile, ni boule, ni contacteur, pour éviter les pannes! Elle ne s'use quasiment pas, ne s'encrasse pas, et vous offre une précision extraordinaire! En effet, on n'est plus précis et fiable qu'un faisceau optique.
Modèle ATARI ou AMIGA (250 dpi) : 490 F TTC
Modèle PC XT/AT (100/800 dpi) et PS/2 (port DB 25) : 695 F TTC
*Durée de vie supérieure à 5 ans !

LECTEUR
Le lecteur du pro!
Enfin, une idée géniale ... Le lecteur GOLDEN IMAGE vous dit tout! Un design exceptionnel, une qualité de fabrication très supérieure à la moyenne* et son display indiquant en temps réel la piste sur laquelle vous "travaillez"
Modèle ATARI ou AMIGA en 3" ½ : 990 F TTC
* Durée de vie supérieure à 10 000 heures d'utilisation

SCANNER A MAIN
Enfin un scanner pour tous!
Le scanner a main GOLDEN IMAGE permet de digitaliser n'importe quel document (photo ou texte), de le remanier à l'aide du formidable logiciel TOUCH UP et d'imprimer votre document personnalisé.
Precision 400 dpi,
64 tons de gris
largeur de 105 mm
Modèle ATARI ou AMIGA (avec le logiciel TOUCH UP) : 1990 F TTC

GOLDENIMAGE
Importateur IMAGINE'S Tél. (1) 47.91.06.25

fnac
DANS VOTRE MAGASIN FNAC LE PLUS PROCHE
06 NICE Centre Nice Etoile Tél 93 92 09 09 16 MARSEILLE Centre Bourse Tél 91 39 94 00 14 CAEN Centre Paul Doumer Tél 31 39 41 00 21 DIJON Tél 80 30 11 30 31 TOULOUSE Tél 61 23 11 08 33 BORDEAUX Centre St Christoly Tél 56 00 21 30 34 MONTPELLIER Centre Le Polygone Tél 67 64 14 00 35 RENNES Centre Colombia Tél 99 31 79 79 37 TOURS Tél 47 31 27 00 38 GRENOBLE Tél 76 87 27 27 42 ST'ETIENNE Galerie Dorien Tél 77 43 43 43 45 ORLEANS Tél 38 53 10 10 57 METZ Centre St Jacques Tél 87 36 16 22 59 LILLE Tél 20 30 72 30 63 CLERMONT FERRAND Centre Jaude Tél 73 93 22 00 67 STRASBOURG Tél 88 22 03 39 69 COLMAR Tél 89 23 32 12 68 MULHOUSE Tél 89 56 33 55 69 LYON Tél 78 42 26 49 74 ANNECY Tél 50 51 72 32 75 FORUM des HALLES Tél 40 41 40 00 75 MONTPARNASSE Tél 49 54 30 00 75 WAGRAM Tél 48 88 56 00 76 ROUEN Tél 35 71 82 82 76 PARLY 2 Tél 39 54 91 54 83 TOULON Tél 94 03 81 57 90 BELFORT Tél 84 21 00 15 92 CNIT La Défense Tél 46 92 29 00 94 CRETEIL Centre Ceial Régional Tél 43 99 50 00





LE RENEGADE DE L'ÉTÉ

Après Gods, présenté en preview dans ce numéro, le prochain jeu Renegade sera **Magic Pocket**, et il sortira durant l'été, aux alentours de juin. Ce jeu, dans l'esprit de Bubble Bobble, New-Zealand Story ou Rainbow Island, est un jeu de plateau dont les premiers écrans que nous avons pu voir sont splendides. Vous jouez le rôle d'un gamin dont les poches contiennent autant de jouets qu'il le désire. Un jour, il ne parvient plus à retrouver certains de ses jouets dans ses poches sans fond, et saute donc dans l'une d'elle (NDLR: Essayez chez vous, c'est assez compliqué!) afin d'y retrouver ses joujoux. Magic Pocket sortira sur Amiga, PC et ST.





DOMARK NE COULE PAS!

Après le très décevant S.T.U.N. Runner, on espère tous que Domark refera surface avec **Hydra**, d'après le jeu d'arcade du même nom. Dans ce jeu, vous jouez le rôle d'un mercenaire chargé de transporter en hors-bord plutôt armé de précieux

ABONNEZ-VOUS !!



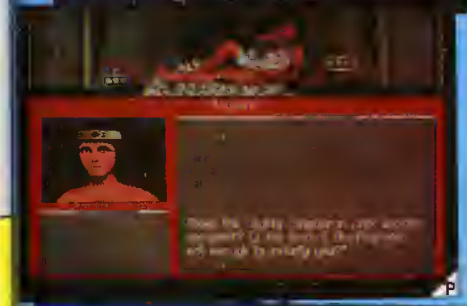


chargements. Les ennemis et les dangers seront nombreux. Le jeu sortira sur Amiga, PC et ST vers avril, et en attendant une preview prochaine, voici quelques photos de la version ST.
Toujours sur les mers, mais à une époque plus éloignée, **Skull & Crossbones** vous fera revivre les fabuleux épisodes des films de pirates, chers au coeur de Didier Latil, surtout pour les histoires de rhum. Quoi qu'il en soit, ce jeu d'arcade sortira sur Amiga, PC et ST vers avril, et les photos présentées sont issues de la version ST.







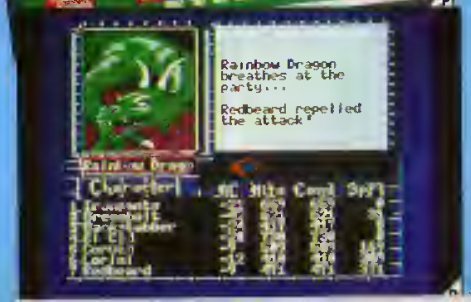




ELECTRONIC ARTS FONCE SUR AMIGA

L'Amiga se vendant décidément bien en ce moment aux Etats-Unis, Electronic Arts adapte à tout va ses logiciels PC. Ainsi, nous devrions avoir en mars **Centurion: Defender Of Rome**, jeu d'arcade/stratégie à la Cinemaware, mais aussi **Ski Or Die**, un jeu à la Winter Games, **PGA Tour Golf**, une très bonne simulation de golf, et enfin **Bard's Tale III**





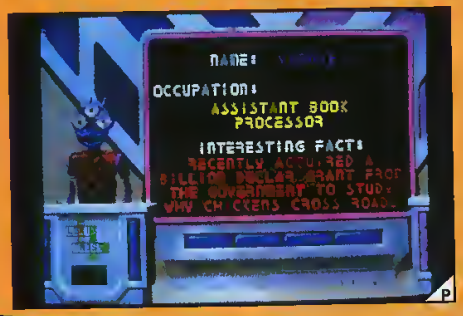


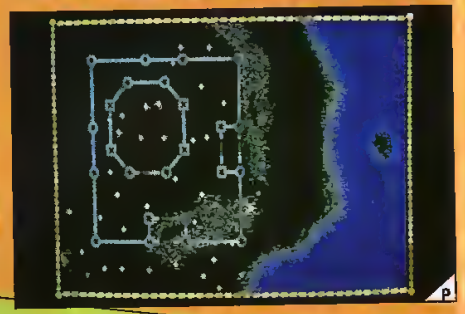


INTERPLAY'S BACK!

Deux nouveaux jeux d'Interplay sortiront'en mars sur PC. Le premier, **Lexi-Cross**, est un jeu dans le genre du Scrabble, bref, un produit qui devrait passer assez inaperçu. Il n'en est pas de même pour **Castles**, une sorte de Sim City moyenâgeux dans lequel vous pouvez également livrer de terribles batailles. Admirez les graphismes en VGA 256 couleurs.







TILT C'EST DÉMENT!

Eh oui, nous sommes bien obligé de l'admettre, **Tilt** s'annonce super. Vous l'aurez compris, nous parlons bien sûr du jeu de chez Genias, qui devrait sortir prochainement, et qui mélange subtilement arcade et réflexion. Test complet prochainement.



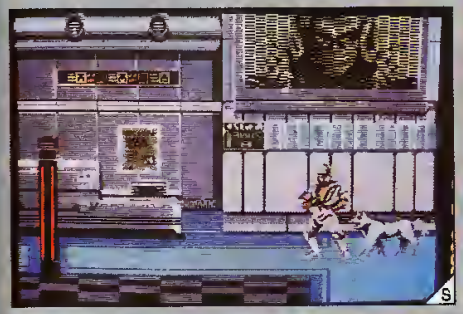


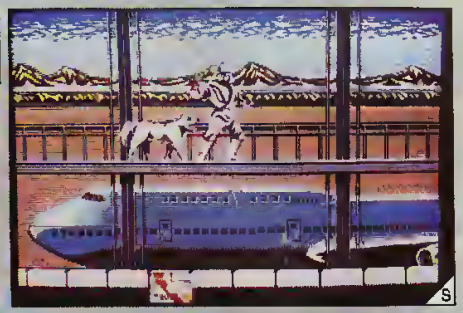
ACTIVISION: LE RENOUVEAU?

Disc Company, société basée en France et qui avait jusqu'aujourd'hui des activités plutôt liées aux utilitaires, avait édité voici quelques mois **Ports Of Call** sur Amiga et PC. L'arrivée récente de Thomas Ormond, qui s'occupait auparavant de Microprose France, puis le rachat de parts d'Activision et les récentes rumeurs quant à la fin de la filiale anglaise de cette compagnie laissent à penser que Disc Company pourrait bien reprendre Activision dans les semaines qui viennent. Plus de détails prochainement.

SHADOW DANCERS: C'EST PAS E-SWAT!

Après la catastrophique E-Swat, on pouvait craindre que la conversion par US Gold de **Shadow Dancers** soit également une catastrophe. Nous n'avons pas encore pu voir le jeu, mais les premières photos de la version ST sont rassurantes. Preview ou test le mois prochain!





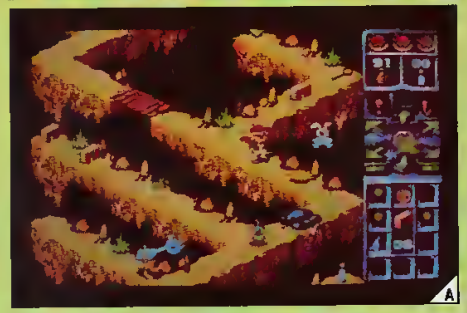
LE SAVON VERT DE L'AMIRAL à l'extrait de FIEL DE BŒUF
MAIGRIR
LA PARTIE DU CORPS SAVONNÉE
Sans altérer la santé ni l'épiderme. La livre 2 pains 10f (Fco France, mdts).
Brochure sur demande. SAVONNERIE de l'AMIRAL, 35, r. La Pérouse, Paris



ENCORE DES NOUVEAUTÉS CHEZ MIRRORSOFT

Robozone est un shoot em up qui devrait sortir en avril sur Amiga, PC et ST, avec un scrolling horizontal très réussi et des graphismes de qualité
Dans **Brat**, vous jouez le rôle d'un bébé qui tombe dans ses rêves et doit y affronter bien des dangers. Le jeu doit sortir fin mars sur Amiga, PC et ST!







En mai, nous pourrons découvrir **Predator 2**, d'après le film du même nom. Le jeu, fait par Arc, s'annonce particulièrement réussi. C'est un shoot'em up dans le genre d'Operation Wolf, mais avec une interactivité réelle entre les décors et les personnages.



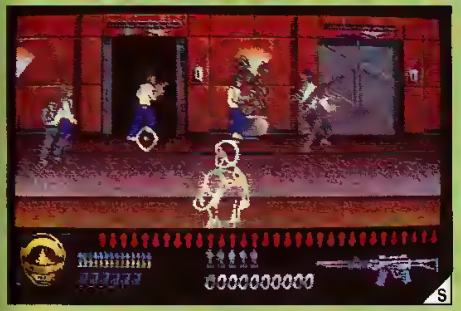
Enfin, **Mega-lo-Mania** est un remake de Powermonger, avec encore plus de possibilités selon les auteurs. L'intérêt de ce jeu est que les peuples évoluent durant le jeu. Vous commencez votre conquête du monde à l'heure de l'homme préhistorique, et continuez avec les centurions romains, la Seconde Guerre mondiale, etc. Le jeu devrait sortir vers avril sur Amiga, PC et ST.











DU NOUVEAU AU ZOO

Electronic Zoo devrait bientôt éditer **The Ennemy Within**, qui n'a rien à voir avec le scénario de Warhammer du même nom, puisqu'il s'agit d'un wargame médical dans lequel vous dirigez des armées d'antibiotiques et combattez des virus! Quant à **Son Of Zeus**, il s'agit d'un jeu à la Barbarian devant sortir en avril. Les deux jeux seront disponibles sur Amiga et ST.

SIM EARTH: LE MOIS PROCHAIN

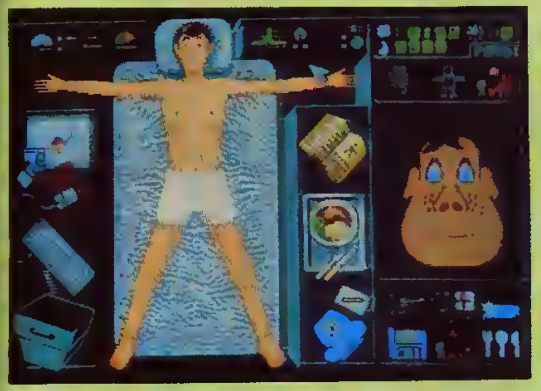
Nous aurions dû tester le nouveau programme de Maxis ce mois-ci, mais la version fournie par Ocean plantait décidément trop souvent et il eut été honteux et pas très professionnel de vous en proposer un test. Ce dernier devrait donc se faire le mois prochain.

IL N'EST PAS TROP TARD AVEC SKYROCK

Skyrock, LA Radio FM, sponsorise également les 4 d'Or, et vous proposera même de gagner des places pour notre Grande Soirée du 7 mars. Comment? C'est une surprise, alors écoutez Skyrock entre le 1er et le 5 mars.

YOU'LL HAVE THE POWER

Demonware proposera bientôt **The Power**, un jeu sérieusement inspiré d'Atomix de Grandslam. Vous jouez le rôle d'un Pac-Men dont le rôle est de retrouver sa dulcinée dans un labyrinthe, après avoir ramassé tous les coeurs éparpillés aux quatre coins du complexe. Le probleme est qu'il ne se déplace qu'horizontalement et verticalement, sans s'arrêter.



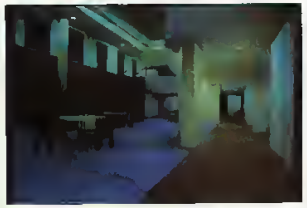


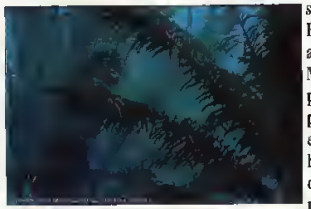


ANIMAGE

A cours des années, Imagina a acquis une renommée mondiale. Images de synthèse, effets spéciaux pour le cinéma, truccages en vidéo numérique et - pour la première fois cette année - mélange avec le travail du son: presque rien de ce qui se fait dans le monde de l'image d'aujourd'hui n'est écarté. Chaque édition présente ses nouveautés. Des films d'une richesse étonnante, des machines de plus en plus performantes, des produits qui nous rappellent que ce qu'on nous promet demain n'est pas si loin. Pour le journaliste, Imagina relève du gymkana: lever à l'aube, conférences le matin et l'après-midi, déjeuners débats, projection de films le soir et coktails sur la Bohème un deux mats ancré dans la baie de Monte Carlo jusqu'au petit matin. Il reste peu de temps pour errer comme un zombie dans les couloirs du saloo, l'oeil gardé péniblemeot entrouvert par les curiosités nouvelles.







LE SALON : Au vu des désormais classiques démonstrations de logiciels où les produits Explore et Alias gardent toujours la première place et en jetant un oeil sur les stands, on est tout d'abord frappé par le manque d'entrain de tout ce petit monde. Chacun semble s'acquitter de sa tâche par pure routine, sans la moindre fantaisie. Curieuse contradiction, les compagnies sont à l'image de ce qu'on a toujours reproché aux ordinateurs: propres et nets. Sans doute trop. On aurait aimé que cette fabuleuse concentration de matériel soit confiée à des infographistes créatifs. Au lieu de cela, un seul stand - celui d'Alias - présentait des démos aussi spectaculaires qu'instructives. L'autre point fort de ce salon était le très attendu système de réalité virtuelle, présenté cette année par W Industries. Imaginez-vous coiffé d'un casque vous offrant une vue stéréoscopique au moyen de deux mini-écrans. Vous enfilez le gant de commande et vous pouvez, à votre gré, vous promener dans l'environnement virtuel proposé. L'effet devient carrément délirant quand vous vous branchez à plusieurs sur le système puisque vous pouvez alors interagir avec les autres. La puissance de cette simulation était telle que les visiteurs qui l'essayaient avaient parfois du mal à raccrocher avec le réel, ce qui ne laisse pas de nous interroger sur l'impact de cette technologie quand la simulation sera complètement réaliste.

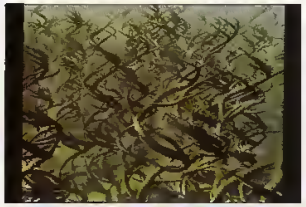
LES CONFERENCES : Six sessions de conférences devaient accompagner le salon, mais en raison des *évènements*, nombre d'intervenants ont été contraints d'annnuler leur venue, pour des *raisons de sécurité*, la plupart des sociétés travaillant avec l'armée. Cela nous rappelle que l'imagerie numérique doit son existence en priorité aux militaires puisque la première image de synthèse provenait d'un simulateur de vol. On peut imaginer le parti que les militaires tireront des simulations de mondes virtuels, bien que, jusqu'à maintenant, leurs applications aient servi des fins beaucoup plus pacifiques : modules d'assistance pour des opération chirurgicales à risque (en neuro-chirurgie par exemple), télé-réparation en milieu hostile (pour la navette spatiale ou les centrales nucléaires) et des applications moins *utiles*. Le système Mandala permet ainsi de reconnaître les mouvements d'un corps humain sur un écran vidéo et d'en déduire des commandes pour un programme. Que ce soit un logiciel de musique et le corps semble taper sur une batterie ou jouer de la harpe. Si c'est le décor des fonds boueux d'un donjon... je vous laisse imaginer ce que l'utilisateur représente. Autre système assez surprenant, l'incrustateur de panneaux publicitaires dans les retransmissions sportives télévisées. Le programme permet de recalculer toutes les positions des panneaux et leurs éclairements et donc de les remplacer. L'application de ce système est évidente; plus ambigües en sont les implications. En effet, si l'on peut modifier à ce point une image, où s'arrêtera la manipulation des images d'archives ? Prenez par exemple le travail des laboratoires de recherche de l'INA. Là, on peut récupérer une image d'un décor en vidéo et, en la combinant avec son image en 3D pour construire des caches, lui incruster un objet. C'est ainsi que l'équipe de l'INA fait voler un hydravion jaune dans son laboratoire. L'effet est assez saisissant. Cette manipulation des images n'en est qu'au début, semble-t-il, quand on voit les fabuleux effets que Paul Haeberli réalise en retravaillant les images avec les brosses dynamiques qui rendent un semblant de *touche* aux images trop nettes d'un ordinateur.

Les recherches du réalisme nous laissent encore plus stupéfaits quand on voit l'aboutissement des recherches des Nadia et Daniel Thalmann sur les acteurs de synthèse. Il faut voir la robe de Marylin se gonfler doucement du vent des grilles d'aération, voir la célèbre actrice entièrement reconstituée en 3D faire ses premiers pas en synthèses... Dans un registre différent, puisqu'il s'agit de celui du rendu réaliste des éclairages, on remarquera plus particulièrement les travaux de Eihachiro Nakamae sur la lumière dans la pluie et ceux de Mark Watt sur les caustiques aquatiques (c'est-à-dire les reflets scintillants de l'eau fait au fond des piscines, sujet d'un haut intérêt scientifique, vous en conviendrez).



Enfin, terminons cette revue quelque peu humide par une simulation d'écoulement d'eau sur terrain varié. Michael Kass (Grand Prix Pixel) nous demontre ici que la simulation peut se passer de calculs complexes pour représenter une vague d'eau. Ceci est bien entendu une liste non-exhaustive des conférences présentées lors de ce dixième Imagina puisqu'on en dénombrait plus d'une trentaine. Cette nouvelle édition d'Imagina montre bien comment l'image numérique pénètre peu à peu tous les domaines utilisant l'image comme support (cinéma, vidéo, etc.) mais aussi des secteurs d'activité moins en rapport (chirurgie, astronautique, etc.) comme les hyper-instruments de musique pilotés par ordinateur de Tod Machover (IRCAM).

LE PALMARES : Comme chaque année, le public était invité à voter chaque soir pour sélectionner trois films parmi une dizaine. Le palmares révele plein de petits chefs-d'oeuvres parmi lesquels on distinguera Invisible Man (NDLR: qui sera présenté lors de la soirée des 4 d'Or au Grand Rex), *Blind Love* (une production française) et *Tacauto* (un film du toujours sémillant Michel Bret). Encore une fois, Imagina tient ses promesses en posant sur le monde des nouvelles images un regard toujours neuf et indépendant. Il reste beaucoup à faire pour que l'image de synthèse accède au titre de 9ème art - puisqu'il parait que la télévision est le 8ème mais gageons que ceux qui feront les images de demain auront mis un jour où l'autre le pied à Monte-Carlo. Raison de plus pour s'y retrouver l'année prochaine.

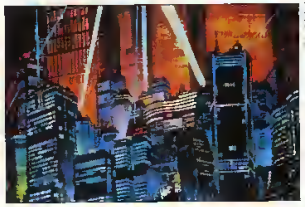




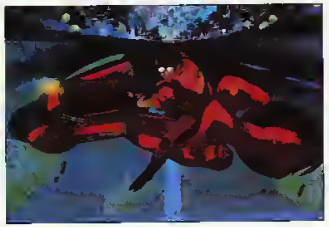
D PERCHEUX
M WELTRLIN

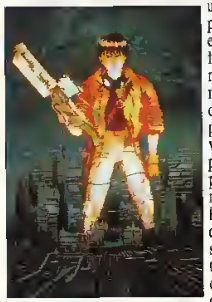
par ordre d'apparition des oeuvres : Daniel Thalmann, Warren Robinett, démonstration d'un modèle d'éclairement de radiosité, admirez le rendu des pénombres et des halos, Marc Jaeger, à vos machettes! Karl Sims, un bel exemple de croissanc végétale; Michael MacKenna, vues alienométriques du monstre de Grinning Evil Death, Michel Bret, quand l'image de synthèse arrête son cinéma et se fait peinture..

Débarrassez vos étagères, faites place, voici venir la première BD mondiale du XXIe siècle. *Akira*. Une saga qui s'étire sur plus de 2000 pages. Un vrai phénomène de société au Japon: près de deux millions de lecteurs. L'histoire? 2019. Sur les ruines de Tokyo dévastée par un holocauste, Neo Tokyo, une mégapole tout aussi impressionnante, élève ses tours. Violence, drogue et etat policier se déchirent la ville. Une bande de motards menée par Kaneda va se retrouver mêlée à un conflit politico-militaire dans lequel sont impliquées les plus hautes instances de Neo-Tokyo. Lors des courses, Tetsuo, un des membres du gang et ami d'enfance de Kaneda, est blessé en entrant en collision avec un petit garçon. Enlevé par des scientifiques militaires, Tetsuo transformé en cobaye va peu à peu prendre conscience du pouvoir qui le dévore. "Contacté" mentalement par Akira (que toutes les instances essayent de manipuler), il va s'échapper et tenter de le retrouver avant de ne plus contrôler ses nouveaux pouvoirs psychiques. Parti à la recherche de son ami, Kaneda va rencontrer des terroristes qui essayent de renverser le régime en approchant ce mystère Akira (que je ne dévoilerai pas). Ça a l'air simple, mais croyez-moi ça ne l'est pas et même l'auteur, Katsuhiro Otomo, a bien du mal à se dépêtrer de cette interminable et haletante saga qui dure depuis sept ans au Japon et aborde des thèmes de plus en plus philosophiques (la légende veut que ce soit Jodorowski lui-même qui ait soufflé la fin à Otomo, mais il faudra attendre au moins un an pour que le dernier volume paraisse au Japon et voir). Quoi qu'il en soit, c'est la claque! Même si à force d'en parler, le pétard est un peu mouillé, la sortie d'*Akira* dans un format enfin normal, cartonné et diffusé dans toutes les bonnes librairies est un petit événement. Vous allez enfin pouvoir découvrir ce qui passionne les Japonais depuis 84: une série si vaste et plébiscitée qu'un dessin animé de long métrage avec une première fin parabolique a été tournée en 1988. Et pour ceux qui aiment les belles images des années, pourquoi ne pas aller faire un tour au Japon, puis aux USA pour découvrir les secrets de fabrication de ce qui s'annonce comme un des plus grands best-sellers mondiaux et de toute façon, la première BD à réunir (non sans mal) l'Orient et l'Occident (si l'on excepte les estampes).









La BD au Japon est une affaire sérieuse. D'abord on dit manga (traduisez image drôle). Ensuite il y a plus de 3 millions de lecteurs, de tout âge et de tout sexe. Achetés comme un journal, ces pavés noir et blanc de 300 pages sont lus dans le métro ou le bus et abandonnés tout de suite après (quand je pense qu'on a du mal à les trouver en France...). Il existe même des distributeurs automatiques pour les accros noctambules ou insomniaques. Et comme dans la nature, il y en a pour tous les gouts, de la romance à l'eau de rose au polar sexe ultra-violent en passant par l'humour gag et même un Spiderman bridé! Kodansha, l'honorable et heureux éditeur d'Akira, se définit lui-même, et sans fausse modestie, comme une compagnie moyenne, avec ses tirages moyens de 1,5 million d'exemplaires par semaine et ses bénéfices nets de 2 milliards de francs. Moyen quoi...

Akira a pour la première fois comblé le fossé culturel. Mais de quelle profondeur était ce fossé? Premier gouffre: les Japonais écrivent et donc lisent verticalement de droite à gauche. Au début, migraines et embrouilles garanties pour la VO (de toute façon incompréhensible pour ceux qui ne lisent pas le Japonais dans le texte). Il suffit en fait de les lire... avec un miroir. C'est sur ce principe physique tout bête qu'Epic, la branche adulte de Marvel, va pouvoir adapter Akira sur les marchés occidentaux.

C'est ce travail-là, cette collaboration éditoriale et artistique toute bête en apparence, qui se révèle être une grande aventure. A partir des pages originales d'Otomo, des tirages photo inversés sont envoyés aux Etats Unis avec une première traduction Japonais-Anglais. C'est à New York, chez Marvel, que les bulles verticales, les onomatopées et autres cris stridents sont gommés sur ce tirage et les traits redessinés de telle façon qu'aucune retouche ne soit visible. Pendant ce temps la traduction est retravaillée par un pro du dialogue. Imaginez sa peine quand une idée s'exprime en trois mots en Japonais, il lui en faut au moins 10 en Anglais (et 25 en Français). Les corrections apportées, le texte rédigé et les bulles horizontales correspondantes, sont indiqués sur la nouvelle page. Le tout est alors envoyé au Japon pour contrôle. Une fois la totalité de ces modifications dûment visée et approuvée par Otomo ou ses honorables assistants mandatés, le paquet repart pour les Etats-Unis, direction le lettreur. Ce dernier dessine les nouveaux ballons et écrit les textes à l'intérieur. Une fois son boulot achevé et les fautes corrigées, devinez où vont les pages? Au Japon! D'autres honorables assistants vont cette fois vérifier si chaque personnage dit bien son texte et non pas celui d'un autre et si les bulles sont assez bien dessinées. C'est au coloriste de rattraper le bébé. Steve Oliff va d'abord indiquer sur des photocopies sa vision couleur de la page. Il indique les lumières, les ambiances... et renvoie le tout au Japon. Une fois l'accord donné, il peut s'attaquer à la phase informatique. En effet, le petit père Oliff, aidé de son équipe les "Dlyotpics Computer Crew", s'est déjà fait un nom dans la BD américaine. Il utilise le procédé Pixelcraft couplé avec un scanner et un traitement de texte graphique pour obtenir des couleurs beaucoup plus nuancées et surtout retravailler au point par point les modelés ou les effets de lumière. Le tout, sauvegardé sur disquette, est enfin envoyé à l'imprimeur. Les chromalins sont envoyés à nouveau au Japon, pour un dernier contrôle de qualité.

Peu à peu, tous les pays viennent à Akira. L'Allemagne, le Portugal, la France, l'Italie, l'Espagne ont craqué, ces trois derniers pays s'associant pour éditer deux fois par mois un magazine au format légèrement plus grand que les Comics et à la présentation quelconque. Suite à ces cafouillages la parution est devenue mensuelle, comme tout magazine qui se respecte.

Pour bien commencer l'année, Glénat nous offre donc le premier tome tant attendu de l'intégrale d'Akira. Présentée sous un format de qualité avec une maquette audacieuse, cette parution souffre malheureusement d'une traduction approximative. Quoiqu'il en soit, les 180 pages de ce premier volume plongent très rapidement le lecteur dans l'histoire qui démarre sur les chapeaux de roue. Toute la force du trait et des cadrages explose au fil des pages, et on s'attache immédiatement aux divers personnages. Un album à posséder absolument.

Pour en savoir plus sur les mangas, un fanzine semestriel, Mangazone, peut se révéler intéressant. Son adresse: Mangazone, association Saga, 68 rue Jacques Prévert, Bât. G, Appt 141, 95320 St-Leu-La-Forêt. Sinon une librairie spécialisée dans l'import et la vente par correspondance: Dangereuses visions, 81 rue de la Monnaie 59800 Lilles.

Bien qu'au Japon toutes les BD les plus appréciées fassent tôt ou tard l'objet d'une adaptation à la télé ou au cinéma (dessins animés, feuilletons ou films), Otomo était contre ce genre de vulgarisation de son oeuvre maîtresse *Akira*. Son scénario était trop dense, le nombre de personnages et de détails trop important, selon lui, pour être correctement adapté. Mais devant l'engouement et la pression du public, Otomo a cédé. Il devient pour l'occasion scénariste, adaptateur, "designer", scripte et réalisateur d'un "film". Il ne garde que la trame de l'histoire d'*Akira*, ainsi que les décors, la mégapole Neo Tokyo, une ville tout droit sortie du monde cyberpunk imaginé par l'écrivain William Gibson (*Neuromancer*).

L'histoire débute toujours par la destruction de Tokyo par une force inconnue. Puis, saut dans le temps, on se retrouve en 2019 dans un Neo Tokyo reconstruit sur les ruines de la capitale japonaise. Les vingt premières minutes sont d'ores et déjà d'anthologie. Une succession de cascades et de poursuites en moto au coeur d'une ville sinistre et violente. En toile de fond, une guerre de gangs sauvage, sans pitié, avec Kaneda, un des chefs et Tetsuo, son ami, gravement blessé par un enfant aux pouvoirs para-normaux. Suite à cette blessure, il développe des pouvoirs psychiques incontrôlables, qui pourraient bien cette fois aboutir à la libération d'Akira, un terrible secret capable de détruire la terre toute entière. Le projet est financièrement et artistiquement si monstrueux à monter que 8 grosses compagnies japonaises (dont Bandaï, Laserdisc Corporation et Kodensha, l'éditeur de la manga) se regroupent sous le nom d'Akira Comitee pour réunir les 7 millions de dollars nécessaires à la production du film. Fan de Walt Disney, Otomo fera honneur à son modèle. 160.000 dessins, soit trois fois plus que pour n'importe quel dessin animé "normal", ce qui donne une fluidité et une animation dignes d'un véritable film. Otomo n'hésita pas à utiliser d'ailleurs les meilleures techniques d'animation occidentales et les meilleurs techniciens en la matière. Avec en plus une palette de 327 couleurs dont 50 créées spécialement pour le film, le résultat est à vous couper le souffle. La bande son n'est pas en reste, alternant des périodes de calme et d'apocalypse sonore, les musiques rappelant plutôt celle d'un véritable film. A voir absolument.

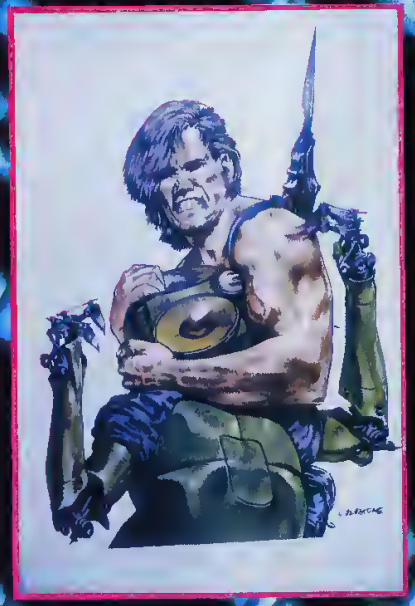






L. FOX

La BD *Akira - L'autoroute* est éditée par Glénat.



LIBERATORE



LIBERATORE



MANARA



MANARA



Disponible aux Editions Vermorel
130, rue Saint Maur 75011 Paris
Tél: 43.55.68.98.

HEADLINE - PENDANX

DIAVOLO

LE SOLENNEL

6e partie

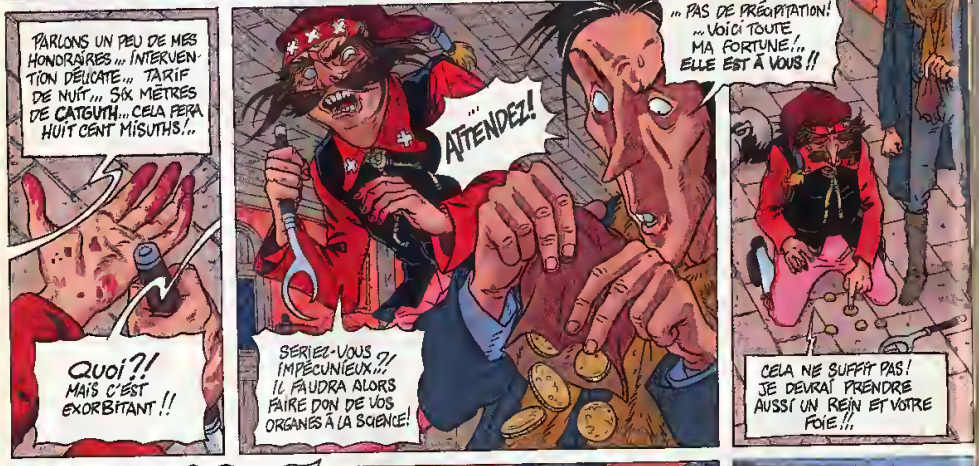
Diavolo est bien fatigué! Le plus héroïque des anti-héros voit le temps qui lui a été imparti par son maître Fibulle raccourcir à toutes jambes, tandis que son improbable mission de recouvrement s'allonge devant lui comme un jour sans pain...
Le voici face aux mystères du milieu médical, sur les traces du Pilulier Urmitage et de ses sous: rassurez-vous, Diavolo finira bien par triompher un jour ou l'autre!






JEUNE INCONSCIENT! VOUS VENEZ INTERROMPRE MA MAGISTRALE EXHIBITION! GLÛRGL...
DONNEZ-MOI CE PORTEFEUILLE ET NE DISCUTEZ PAS!!
C'EST HORS DE QUESTION! ET D'AILLEURS VOUS ARRIVEZ TROP...
TARD!...
HEIN?...
SLOSH
...LE REPÈRE DU FÉLON...
SOYONS HABILES!... MA DEXTÉRITÉ PROVERBIALE NE SERA PAS DE TROP!
POF
NE BOUGEZ SURTOUT PAS... JE NE VEUX PAS VOUS QUITTER DES YEUX UN SEUL INSTANT...
SPLENDIDE!
BRAVO!
ET VOILÀ MES AMIS! L'OPÉRATION EST UN SUCCÈS TOTAL! LA GREFFE DU POCHON A PARFAITEMENT RÉUSSI!!
HÉ! HÉ! ET D'ICI TROIS JOURS, CET IMBÉCILE RENDRA L'ÂME... ET JE N'AURAI QU'À EXTRAIRE MA FORTUNE DE SON ABDOMEN!..
OÙ SUIS-JE !?!
QUEL TALENT! ENCORE!
TÖNK! CLIING!
?! QUI...
SBAMM!
...MMPH... QUI A FRAPPÉ? ENTREZ!!
?!
SUIVEZ-MOI MON BRAVE! JE VAIS VOUS DORLOTER JUSQU'À VOTRE COMPLÈTE GUÉRISON!!
JE ME SUIS LAISSÉ BERNER! QUEL ODIEUX PERSONNAGE...
YHAAA!
VOOUU
MAIS... JE NE COMPRENDS PAS... VOTRE TEMPS EST PRÉCIEUX... POURQUOI ME PRÊTER AUTANT D'ATTENTION?!
J'AI UN INTÉRÊT TOUT PARTICULIER DANS VOTRE CAS! ET PUIS VOUS SEREZ BIEN PLUS CHOYÉ CHEZ MOI QU'À L'INSTITUT! MON CHER NOSILLE...
JE N'AI PAS DIT MON DERNIER MOT!
HUE!
PO DOM!
CALMEZ-VOUS PAR GZU!!
...COOPÉREZ, ET TOUT IRA BIEN!...
MMHFF...
PASSONS À LA PHASE SUIVANTE...
HOLÀ! DOCTEUR OLIPTÈNE! RÉVEILLEZ-VOUS! UNE URGENCE VOUS APPELLE!!
MMHH!! VOILÀ, VOILÀ, J'ARRIVE!..





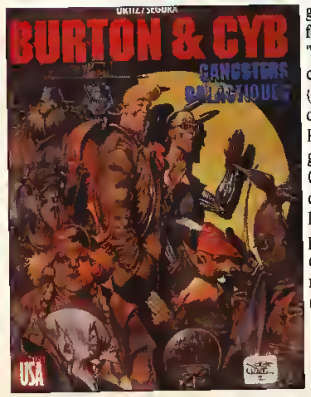


HUMOUR

Genre Humour
Editeur Comics USA



Escrocs minables, truands à la petite semaine, Burton et Cyb sont deux affreux qui, depuis des années et trois albums, traînent leurs coups foireux à travers toute la galaxie. Entre arnaques douteuses et casses ratés d'avance, la brute sans cervelle et le cyborg, environnés de nymphettes plus qu'affriolantes (ach! cholie fraulein), recherchent désespérément le gros coup; celui qui leur permettra de sortir de leur condition de laissés-pour-compte du monde du crime galactique. Ces deux nazes sont l'oeuvre des espagnols Antonio Segura (*Sarvane, Jack l'éventreur*) et José Ortiz (*Sigurd le Viking*), qui commirent déjà ensemble *Kraken, Hombre* et j'en passe. Très, très loin des poncifs du genre, Ortiz et Segura pratiquent une science-fiction hilarante, plus proche de Fluide Glacial que de Star Wars. *Gangsters galactiques*, troisième tome de leurs aventures, est bourré de trouvailles géniales destinées à faire capoter les plans "génaux" de Cyb, le cerveau de la bande (totalement persuadé d'être le meilleur). Plus drôles que dangereux, Burton et Cyb sont du genre à cambrioler une boulangerie pour se procurer leur petit déjeuner. Pour le reste, ils sont absolument adorables.



JOSEPH K

BD

Genre Humour
Editeur P&T Productions

Dany serait-il un tantinet obsédé sexuel ? Ce dessinateur belge passait déjà son temps à déshabiller son héroïne dans des portfolios détournant subtilement sa série, *Olivier Rameau* théoriquement destinée aux enfants. Son association avec Bob De Moor (*Oncle Zigomar, Blake et Mortimer*) lui a définitivement grillé les fusibles. Après avoir dû pratiquer l'inhibition, les deux compères se lancent à fond dans l'exhibition. *Ça vous intéresse ?*, leur oeuvre commune est un recueil de farces grivoises et de fantasmes débridés. Illustrant les pires plaisanteries d'alcôves de ses petits camarades (De Moor, Tibet, Steeman), Dany donne libre cours à ses obsessions graphiques. Femmes fatales et "filles de mauvaise vie" se succèdent tout au long des neuf chapitres qui composent cette BD. La séduction, les positions, les gadgets, les prostituées... servent de prétexte aux farces potaches des deux compères. Humoristique ou réaliste, le dessin de Dany s'accompagne de textes succulents de De Moor, qui se révèle incurablement accro de la chose. Beaucoup plus drôle et émoustillant que l'intégrale de Varennes, *Ça vous intéresse ?* est le remède idéal pour tous ceux qui sont dégoûtés de la BD "érotique". Laissez tomber les pornos cryptés de Canal+, et plongez-vous donc dans ce recueil, c'est plus beau et ça fait moins mal aux yeux.





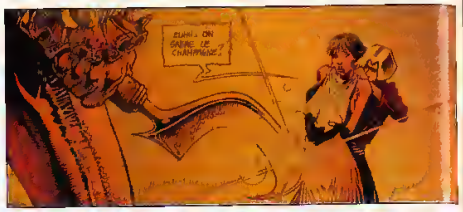
Sergent MALDOROR

THANEROS

BD

DOSSIER



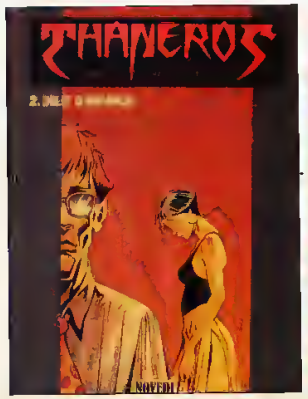


Le texte fouillé est signé Claude Carré et Denis Parent, les dessins vertigineux sont l'oeuvre d'Eric Larnoy, et Y. et J.J Chagnaud ont apporté les couleurs d'une série très forte; que de monde me direz-vous pour une "malheureuse" bédé, mais le jeu en valant la chandelle Ahurissant est le premier mot qui me vient pour qualifier *Thaneros*, une saga attachante qui mérite vraiment le détour et ne vole pas ses louanges. Le début presque monochrome paraît anodin de prime abord. un couple sans histoire, composé d'une étudiante sexy (la narratrice) et d'un garçon coiffeur peu intéressé et ornythologue à ses heures, franchit les limites de notre monde en traversant un modeste ruisseau pour se retrouver plongé dans un univers fantastique où la logique n'a pas cours. Commence alors le déferlement des couleurs et des rebondissements délirants qui laissent peu de répit au lecteur bluffé d'un bout à l'autre. Les charmants jeunes gens trouvent sur leur chemin enneigé un périlleux bal masqué (c'est le début des ennuis), un majordome simiesque gros consommateur d'huitres et énigmatique, un train de cauchemar dans lequel l'un des passagers doit être sacrifié (c'est le règlement des chemins de fer, et devinez sur qui ça tombe?), un empailleur de têtes qui sourient sur commande, des moines zombis armés de crucifix en forme de lance-pierres qui vénèrent Guénolé le treizième apôtre, un arbalétrier qui les sauve in extremis. La fin du premier volet intitulé *Le chant du Majordome* avait vu nos aventuriers de l'inconcevable quitter l'hiver pour atteindre l'été après avoir failli périr de mille morts atroces.

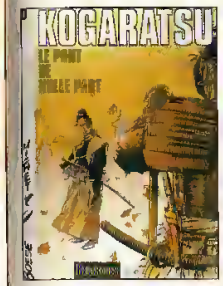
On retrouve dans le tome 2 (sur du beau papier) *Délits d'enfance* les tout-puissants Guenoléens, dont la devise "sénescence, népotisme, aigreur" indique clairement leur haine des enfants impubères. La loi réprime sévèrement quiconque protège un enfant visible! Pour des raisons qui nous échappent à ce stade du récit, Hanna retrouve son petit frère défunt Alexandre, vivant et malheureusement apparent. C'est bientôt le procès de nos héros "trespasseurs" qui doivent leur salut aux compagnons de l'Hippocampe, lesquels vouent tous leurs efforts à contrecarrer les plans des gens du Crabe. Si l'intrigue vous semble touffue, vous êtes dans le vrai! Les scénaristes commencent à livrer quelques clés de leur énigme, mais de façon parcimonieuse, ce qui entretient le suspense de façon efficace. L'ensemble du récit est truffé de références, la plus évidente étant la vivante image de Don Quichotte et Sancho Pansa (notre photo!). Les couleurs sont somptueuses, les cadrages recherchés à la manière d'un Andréas, le récit teinté d'humour à froid et complètement halluciné mais construit avec minutie. Une des BD les plus inventives du moment, dont j'attends le troisième tome *Péliqan* avec une impatience non dissimulée!

Loretta FREUD

Genre: insolite et grandiose
Editeur Novédi









Genre Historique
Editeur. Dupuis

Hokkaido, XVIIe siècle; un monde tourmenté où honneur et complots vont souvent de pair. Les seigneurs sont prêts à tout pour devenir Shogun, véritable chef de l'Empire du Soleil Levant. Jeune samouraï impétueux et naïf, Kogaratsu, dont le seigneur a été assassiné par son propre frère, devient un ronin, un samouraï sans maître, dont le seul but est la vengeance, donc l'élimination de tous les membres du clan Mitsuru. Découvert, Kogaratsu cessera d'être le Lotus de sang, tueur sanguinaire craint par toute la maison Mitsuru pour une mission plus noble: aider Bando, le fils de son seigneur défunt à monter sur le trône. Superbe fresque historique qui compte pour l'instant quatre épisodes. *Le Pont de nulle part*, *Le Mon au Lotus de sang*, *Le Trésor des Etas* et enfin *Le Printemps écartelé*, dont les trois premiers volumes ont été réédités par les éditions Dupuis à l'occasion de la sortie du numéro zéro, le quatrième et dernier étant prévu pour la fin de l'année. La saga de Kogaratsu est l'oeuvre de Marc Michetz, un dessinateur féru de culture japonaise et d'arts martiaux. Son graphisme clair et précis s'épure au fil des albums, pour acquérir une fluidité rare dans *Le Printemps écartelé* et *Le Pont de nulle part*, qui font de son trait l'égal des plus grands noms de la peinture japonaise. Auteur récemment de *Tako*, sur un scénario de Yann (*Sambre*, *Les Innommables*), Michetz s'affirme comme étant l'un des dessinateurs les plus talentueux du moment.

Vivian VOC



AVENTURE

BD

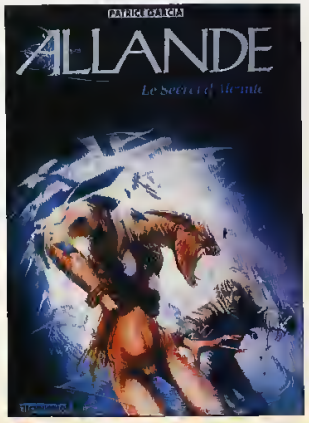


Allande, le royaume des elfes était un pays paisible, où la magie régnait en maîtresse. Atride, le chevalier elfe, seul survivant d'une guerre lointaine et meurtrière, découvre que son pays est tombé sous l'emprise du Mal (celui qui fait si peur aux petits zenfants). Rejeté par les siens, esclaves des puissances des ténèbres, Atride, l'elfe déchu, devra reconquérir son royaume, aidé par un vieux sage. Face aux hordes de démons de la sorcière Dexet, son amour pour la princesse Ennaloel suffira-t-il à lui apporter la victoire? Superbe fresque d'heroïc fantasy, *Allande*, de Patrice Garcia (dont c'est le premier album), lorgne souvent vers les classiques du genre (*Le Seigneur des anneaux*, *Dark Crystal*), tout en étant suffisamment original pour ne pas être considéré comme un plagiat. Le graphisme de Garcia, positivement superbe, qui rappelle parfois Bisley (*Slaine*), donne toute leur force aux deux tomes de la saga d'Atride. *Le Royaume perdu* et *Le Secret d'Alcante*, et devrait faire d'Allande une BD avec laquelle il va falloir compter. Si Tolkien vous passionne, et si *Elfquest* vous agace, découvrez d'urgence l'univers plein de violence et de poésie de Patrice Garcia.

SQUALL



Genre: Heroic fantasy
Editeur Zenda

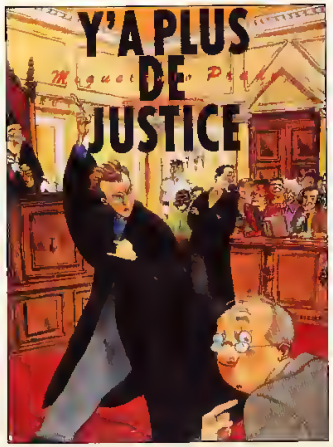


HUMOUR

Jeune dessinateur espagnol, de Madrid plus exactement, Miguelanxo Prado s'est fait remarquer en 1987 par les histoires sinistres, véritables fables modernes à la morale foncièrement négative, qui composaient



Chienne de vie. Depuis, avec un graphisme très personnel, Prado n'a cessé d'observer et de dénoncer les vices de notre société. Bonne conscience, compassion et "respect de l'autre" sont au centre de ces histoires cruelles qui n'épargnent rien ni personne. Les malades, les vacanciers, la justice et les médias sont au centre des treize histoires qui composent *Y'a plus de justice*, son dernier album en date. Si vous faites partie des derniers naïfs qui, malgré la guerre du Golfe, le chômage, et votre concierge qui vous agresse tous les matins sur le pas de votre porte, en vous annonçant que vous n'avez reçu que des factures, persistent à croire à la bonté naturelle de l'être humain, Prado aura tôt fait de vous faire retomber sur terre, le nez sur le bitume. L'être humain est foncièrement mauvais, hypocrite et vénal, et malgré cela, on le vénère toujours comme étant la plus belle création de la nature; non, vraiment, *Y'a plus de justice* !



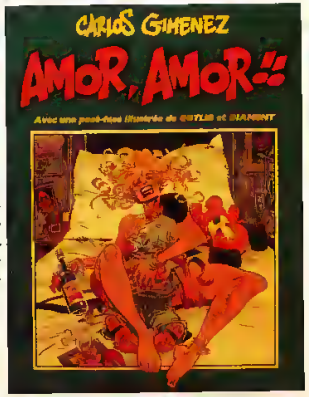
SQUALL

Genre Humour au vitriol
Editeur Humanoïdes associés

BD

Lire une bédé de Carlos Gimenez, c'est toujours un vrai régal. Et comme le dirent mieux que moi Gotlib et Diament dans leur édito d'un inoubliable *Fluide* de 1984 au sujet de la première histoire du présent album, vous n'avez absolument pas le droit de ne pas lire *Amor, amor!!* Il s'agit d'une compilation des plus fabuleuses planches de Gimenez sur l'amour, le sexe et toutes ces sortes de choses, que ce dessinateur-scénariste espagnol trop peu productif a tirées de ses tripes entre 84 et 89. Mais attention! L'extraordinaire acuité de cet auteur hors-normes risque de vous frapper de plein fouet, tant les personnages et les situations impossibles dans lesquelles ils ont l'art de se fourrer sont imaginés et dépeints avec talent et humour. Cet Umour est le plus souvent cruel, noir et grinçant, et peut à l'occasion vous tirer des larmes de crocodile. L'imagination torturée de Gimenez se débride à l'extrême, ses protagonistes sont réellement humains, et sont donc un subtil mélange d'innocence, de lucidité, d'émotions à fleur de peau, de désirs exacerbés (comme dirait Edika) et inavouables, d'hypocrisie, que sais-je encore! Une chose est sûre: le sexe masculin ne sort pas grandi de cette analyse aigue, si vous me passez cette expression hasardeuse. Le sentiment qui prédomine en chaque individu est assurément la culpabilité, vieil héritage d'une éducation catholique traditionnelle. Les personnages jouent à être "libérés" tout en restant enfermés dans un inextricable carcan d'interdits. L'émotion et le rire vous prennent à la gorge;tout bonnement extraordinaire.





Genre humour acide
Editeur Fluide Glacial

Ouen LOMBRIK

INDISPENSABLE

Première BD de Florence Magnin et premier coup de maître. Les femmes sont à mon grand regret trop rares dans cet univers d'hommes où le fantastique flirte souvent avec le sexe et la violence. Nous avons ici sur le thème fantastique du voyage dans l'espace-temps une rencontre entre une véritable histoire de fiction et un monde romantique et magique. Jan, le voyageur, Clément Abler, un autre merveilleux fou volant, et la belle Mlle Blanche sont les personnages de ce superbe conte. Conte, bien plus pour la beauté et le style du graphisme que pour l'histoire revisitée. Les dessins au crayon de couleur sont figuratifs à l'extrême, rien n'est oublié, tout y est magnifié dans un esprit de rigueur et de précision dans le tracé. Les formes, les couleurs expriment à elles seules un renouveau de romantisme. Le livre aussi romantique soit-il n'a rien d'un roman à l'eau de rose, il est bien construit, superbement illustré et passionnant dans sa logique d'aventure et de rêve. Tout cela est bien beau mais, car il y a un mais... pourquoi est-ce toujours à moi de lire les premières parties. Quand pourrai-je lire le mot fin au bas de la dernière planche, dans le tome 2 à paraître sous le titre *De l'autre côté du ciel* ? Le seul avantage de cette manoeuvre sera de me faire relire avec le plus grand des plaisirs le tome 1.





Genre fantastique
Editeur Vaisseau d'Argent

BD

Richard Corben réapparaît sur le devant de la scène (l'a-t-il vraiment quittée) avec pour scénariste Bruce Jones (*Creepshow*, *La foire aux monstres*) dans une superbe BD en noir et blanc: *Temps Déchiré*. Le scénario légèrement kitsch dans le genre *Au fil du temps* (série américaine des années 60) se sort plutôt bien de ce postulat maintes fois ressassé des héros perdus dans la trame de la préhistoire. Enfin on peut se laisser aller en admettant que les personnages acquièrent une véritable substance au fil des pages (III) et que l'on s'y attache, ben oui! c'est la vie! Mais ma foi le principal intérêt de cet album réside dans les dessins de Corben dont le talent ne se vante plus. Ils sont beaux et toujours aussi modernes, voilà du noir et blanc qu'il est maîtrisé ma bonne dame, on fait difficilement plus envoûtant. *Temps Déchiré* est une tranche de vie au pays des dinosaures. l'espace d'un instant, les personnages catapultés dans cet environnement hostile vont se haïr, se battre et s'aimer alors que là-bas, ailleurs des hommes s'acharnent à les faire revenir. La violence du scénario est en parfaite symbiose avec le style adopté par Corben. Une collaboration réussie qui devrait s'étaler sur plusieurs volumes avec un peu de chance...





Genre fantastique
Editeur Comics USA

Cid DOPEY





FACTEUR X

BD





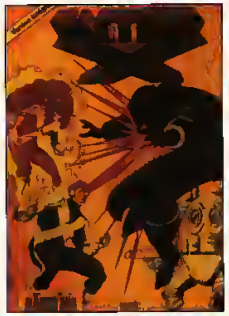
DOSSIER

Après les X-Men et les Nouveaux Mutants, les scénaristes prolixes du Marvel Comics Group ont donné le jour à un nouveau groupe de superhéros mutants. Plus qu'une naissance, c'est une résurrection à laquelle je vous convie, à travers la découverte de *Facteur X*. Créé par le couple vedette du comics aux Etats-Unis, Louise (scénario) et Walter (dessin) Simonson, *Facteur-X* ressuscite les anciens X-Men, sombrés dans l'oubli après la dissolution du groupe. Plus murs, ces "anciens-nouveaux X-Men" ont l'expérience de plusieurs années de combat, grâce à leur participation à différentes équipes de superhéros: Cyclope (anciens costume new-look, pour superhéros en rupture de ban. Pour clarifier un peu l'histoire plus que troublée de *Facteur-X*, il convient d'en résumer la genèse, telle qu'elle parût jadis dans *Spidey*. En pleine campagne de propagande antimutants, menée cette fois-ci par un certain Cameron Hodge, deux équipes de "superhéros" sont créées par le gouvernement pour donner la chasse aux mutants et les "enregistrer" (une mesure qui rappelle beaucoup le port de l'étoile jaune dans les années quarante); il s'agit de Freedom Force, qui n'est autre que la Confrérie des Mauvais Mutants et Facteur-X. Si, si, vous avez bien lu; Cyclope et les autres, mutants eux-mêmes, et victimes de nombreuses purges antimutants, vont se lancer à la poursuite de leurs semblables, non pour les soumettre de force à l'enregistrement comme ils l'ont prétendu, mais pour les sauver de la prison qui les attend si la chasse aux mutants prend de l'ampleur. Après avoir sauvé New York de la destruction que lui



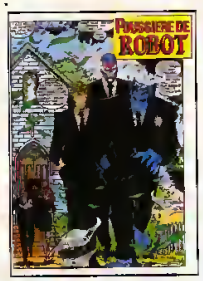


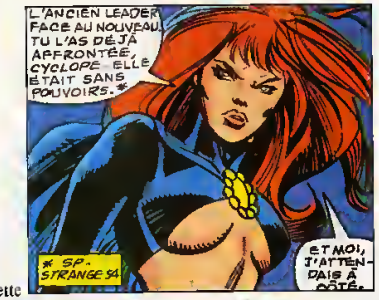


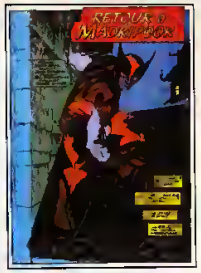




puis nouveaux X-Men), Strange-Girl (qui avant de reprendre son surnom d'adolescente fut Phénix, puis le Phénix noir, aux pouvoirs équivalents à ceux d'un dieu), le Fauve (ex-vengeur) et Iceberg (ex-Défenseur) se trouvent donc réunis pour le meilleur et pour le pire dans une nouvelle équipe, au







réservait Apocalypse, Facteur-X jette enfin le masque, il est reconnu et réhabilité par la presse. C'est à ce moment précis que commence la saga de *Facteur-X* en "version intégrale".

Alors que Cyclope part à la recherche de son fils, accompagné de Strange-Girl, le Fauve et Iceberg, flanqués du vaisseau intelligent d'Apocalypse et d'une tribu d'enfants mutants, ont fort à faire pour se débarrasser d'Infectia, une mutante qui veut s'emparer du vaisseau et transforme les gens en monstres d'un simple baiser. Réunis, les membres de Facteur-X, traqués par la Freedom-Force qui veut les contraindre à l'enregistrement, devront lutter contre les Vengeurs, un robot volem d'enfants, puis les X-Men, dominés par une Madelyne Pryor transformée en reine-démon par N'Astrth. Ils seront aidés cette fois-ci par Angel (eh oui, encore un ancien X-Men), transformé en une impitoyable arme vivante par Apocalypse et qui, pour bien marquer ce changement radical dans ses pouvoirs et sa personnalité, a pris le nom de Mort. Déjà riche en péripéties, cette jeune série en promet beaucoup d'autres.

Mais le plus intéressant dans *Facteur-X*, ce ne sont pas les batailles, mais bien l'évolution qu'ont subie les membres de l'équipe depuis leur adolescence chez les X-Men. Cyclope, enfin responsable, part à la recherche de son fils comme si c'était pour lui le seul moyen de tirer un trait sur ses erreurs passées; Strange-Girl réapprend à vivre en tant que "simple mutante" (ce qui, après avoir été responsable de la destruction de plusieurs planètes, ne doit pas être simple), et, même si le Fauve ne change pas trop par rapport à ce qu'il était chez les Vengeurs, Iceberg se débarrasse enfin de son exaspérante insouciance d'adolescent. Adultes, les membres de Facteur-X gagnent enfin cette maturité qui leur faisait cruellement défaut.

Comme c'est maintenant la coutume chez Marvel, les dessinateurs se suivent et ne se ressemblent pas toujours, même si sur *Facteur-X*, cette valse des pinceaux a eu un effet plutôt bénéfique. A Walter Simonson succède Marc Silvestri pour un épisode, avant d'être remplacé par le médiocre Rob Liefield, qui n'assume lui aussi qu'un épisode. Puis (sonnez trompettes!), Arthur Adams prend à son tour les rênes de la série où il devrait être remplacé par le talentueux Paul Smith. Pourvu que ça dure!

BD















CAPTAIN MANDRES
Genre : Superhéros
Editeur : Semic France

JAPON

Hiroshima, avril 1945. La ville vit sous l'emprise de la guerre. L'Empereur, même s'il sait que la bataille est perdue, exige une défaite honorable. Pour la population civile du Japon, ce comportement héroïque se change rapidement en cauchemar. Mobilisation des adolescents, famine, abus de pouvoir et dénonciations se succèdent, sur fond continuel de propagande belliciste. Antimilitariste, la famille Nakaoka va subir la haine et les tracasseries d'une populace embrigadée, pour qui la voix de l'Empereur a remplacé les opinions personnelles. Tandis que nous suivons leur lutte au jour le jour pour la survie, face à la faim et au mépris de leurs concitoyens, la destruction d'Hiroshima se prépare... pour l'exemple! Né en 1939, Keiji Nakasawa a six ans lorsque la bombe atomique tue son père, sa sœur aînée et son frère cadet. Marqué à vie par cet événement, il lui consacrera la quasi-totalité de son oeuvre. En 1968, il publie *Sous la pluie noire*, une première vision de l'horreur d'Hiroshima, qu'il achèvera avec *Soudain un jour* en 1970. Puis, son récit devient autobiographique avec *Mourir pour le Japon*, publié à partir de 1972, qui raconte, presque au jour le jour, les quatre derniers mois que vécut sa famille à Hiroshima avant la catastrophe. Témoignage cru et direct, *Mourir pour le Japon*, malgré son graphisme hésitant (mais néanmoins typique des mangas japonais), est un indispensable réquisitoire contre la guerre. À lire absolument.

Genre : Historique
Editeur : Albin Michel

BD



Damien RANDALE

La couverture l'annonce clairement, j'ai bien entre les mains le tome 1 de *Rêves d'enfants*, mais où est la fin! Katsuhiro OTOMO dans cette bd au dessin épuré, où la recherche dans les graphismes des décors, avec une trame onirico-policière, laisse percevoir le vide des grandes cités qu'elles soient françaises ou japonaises. L'histoire est simple, une série de meurtres inexpliqués à lieu dans une cité, les hommes en charge de l'enquete ne délaissent aucune piste et vont même jusqu'à emettre l'hypothèse d'un phénomène surnaturel... mais pourquoi tout réveler. L'action se situe dans trois lieux, la salle de réunion de la police locale, l'immense cité de cette banlieue japonaise et surtout point de passage de tous les enfants et seul lieu de communication et d'échange de ce microcosme : la place de la cité,sorte d'Agora des temps modernes. Tout le livre s'attache à décrire la vie de cet échantillon de civilisation, en insistant sur les maux de la société japonaise; l'angoisse des jeunes, le replis sur soi et cette non-communication responsable de toutes les rumeurs, seules informations que peuvent recueillir les policiers. L'histoire bien que banale permet à l'auteur d'exposer au travers de dessins sobres (noir et blanc) et riches en détails et grâce à des dialogues quelquefois incohérents, toute la richesse du titre. Il illustre un univers de rêves dans un monde qui en est privé. Mais où donc est la fin

[illegible]

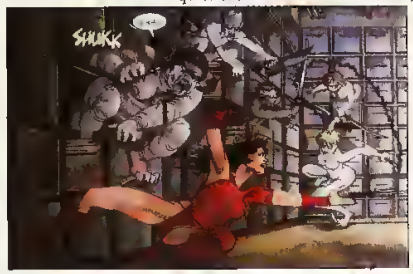


Genre : manga
Editeur : Humanoïdes Associés



AVENTURE

Hanté par l'assassinat d'Elektra, la seule femme qu'il ait jamais aimée, Daredevil ne cesse de se répéter qu'elle est morte dans ses bras,



comme pour se convaincre de l'absurdité de ses cauchemars dans lesquels Elektra revient à la vie pour se venger de lui. Cependant, alors que les cadavres se relèvent pour une ultime parade face à la femme ninja, Daredevil est forcé d'admettre que ce n'est peut-être pas qu'un mauvais rêve. Créé par l'incontournable Frank Miller (*Dark Knight, Ronin*) dans la série Daredevil, le personnage d'Elektra explose sous le talent de Sienkiewicz dans une saga délirante qui exploite toutes les facettes de sa personnalité complexe. Aujourd'hui, Elektra est de retour sous la plume de Miller, qui avoue que la femme ninja est son personnage fétiche. Jamais encore Daredevil n'avait été traité de manière si adulte. Fragile, en proie à la peur et aux cauchemars, "l'homme sans peur" gagne en crédibilité ce qu'il perd en héroïsme. Fort, violent et cruel, *Elektra le retour* sacre définitivement l'entrée du comic dans l'âge adulte. Un album rare, à ne surtout pas manquer.

SQUALL

Genre : super-héros
Editeur : Comics USA



BD

Cela faisait un moment que la science-fiction n'avait pas prêté à rire un brin; entre les errances mystico-épiques de John Difool et l'ultra-violence omniprésente d'*Akira*, il y avait de quoi désespérer. Juan Gimenez (grâce lui soit rendue) remet enfin l'humour au goût du jour avec *La Véritable Histoire de Léo Roa* et *L'Odyssée à contre-temps*. Space-opera dans la plus pure tradition, les aventures de Léo Roa ne lésinent pas sur les vaisseaux spatiaux, les pirates galactiques, les princesses voluptueuses et un tantinet nymphomanes, sans compter les monstres dégoulinants et pustuleux. En fait, il n'y a que le héros qui cloche... Loin d'être un preux chevalier du futur, Léo Roa est un obscur employé aux archives du journal Starr, que la mort d'un copain parachute à la poursuite de Drake, le pirate le plus redouté de la galaxie. Grâce à une maladresse à toute épreuve, Léo Roa accomplit des exploits dont il n'a même pas conscience (heureusement). Il fait encore plus fort dans *L'Odyssée à contretemps*, puisqu'à la suite d'un de ces faux mouvements dont il a le secret, il remonte le temps en sens inverse, jusqu'à la préhistoire. Précipitez-vous d'urgence sur les succulentes aventures de Léo Roa; pour une fois que la SF fait rire, il ne faut surtout pas manquer l'événement.

JOSEPH K



Genre : SF drôle
Editeur : Humanoïdes Associés





Le directeur de l'hôtel Moustic cherche un groom. Un peintre fait une esquisse du groom idéal, qui par miracle s'anime. C'est ainsi qu'en 1938, Robert Velter, alias Rob-Veb, crée un des personnages les plus célèbres de la bande dessinée franco-belge : Spirou.



Dès les premières aventures de Spirou, Rob-Vel lui donne un compagnon, l'écureuil Spip, qui ne le quittera plus jamais. Les premières aventures du duo sont simplistes et naïves, résolument enfantines. En 1943, Rob-Vel quitte définitivement la série, qui est reprise par Jijé, pilier du journal *Spirou*, puisqu'il préside déjà aux destinées de *Blondin et Cirage*, *Valhardi* et *Freddy*. Trouvant Spip insuffisant, il crée le faire-valoir indispensable de tout bon héros avec Fantasio, râleur et vantard impénitent, dynamisant Spirou par sa mauvaise humeur proverbiale. En 1946, Jijé quitte la série et la confie à un de ses assistants, qui lui apportera la célébrité qu'elle connaît aujourd'hui.

André Franquin, puisque tel est son nom, est né en 1924. Il débute sa carrière dans l'animation où il rencontre d'autres futurs "grands noms" de la BD, Morris, Peyo et Paape. Assistant et élève de Jijé, il se voit confier la série *Spirou* pendant l'épisode intitulé *La Maison préfabriquée*. Pendant plus de vingt ans (il ne quittera la série qu'en 1968), il va donner la pleine mesure de son talent, en assumant scénario et dessin d'une série à la renommée sans cesse croissante. Autour de Spirou, il crée tout un univers truculent, où les personnages se bousculent, tous plus savoureux les uns que les autres. En 1950, il crée le petit village de Champignac en Cambrousse, dont le maire supporte assez mal les débordements chimico-explosifs du comte de Champignac, sorte de savant fou, génial et farfelu, incompris de ses contemporains, comme de bien entendu. *Un sorcier à Champignac*, deuxième album de la série, voit la rencontre de Spirou et Fantasio avec cet hurluberlu dont ils vont vite devenir inséparables. Très vite, Franquin enrichit son univers de multiples personnages et créatures. En 1951, dans *Spirou et les héritiers*, on découvre, dans l'inextricable jungle Palombienne, une créature fantastique, le Marsupilami (bouba! houba!); Zantafio, le cousin maléfique de Fantasio, et Seccotine, la "fiancée" de Spirou, ne tardent pas à apparaître à leur tour. En 1960, avec le concours de Greg (*Achille Talon*), il crée le personnage de Zorglub, savant tout aussi fou que Champignac, dont il a d'ailleurs été le condisciple à l'université, mais qui poursuit un but nettement moins altruiste que son confrère, puisque son but est la conquête du monde, ni plus ni moins. Mégalomane, Zorglub s'est entouré d'une armée de zombies fanatisés qui passent leur temps à déclamer à l'envers des slogans à la gloire de leur maître (Eviv Bulgroz!!). Défait par Zantafio dans *L'Ombre du Z*, Zorglub disparaît (provisoirement) de l'univers de Spirou. Franquin, de plus en plus à l'aise dans cette série multiple les collaborations-clins d'oeil, Greg, Will (*Tif et Tondu*) et Roba (*Boule et Bill*) se succédant ainsi à ses côtés. Jusqu'à l'apparition, en guest star dans le dernier album de Spirou dessiné par Franquin, *Panade à Champignac*, du personnage pour lequel Franquin quitte la série, Gaston Lagaffe himself, cauchemar d'un Fantasio de plus en plus agressif (on le comprend au vu des multiples gaffes dont il est victime). En 1969, c'est donc Jean-Claude Fournier, dessinateur breton né en 1943, qui récupère la série. Ancien étudiant en arts dramatiques, il crée le personnage de *Bizu* en 1967. Il abandonne néanmoins sa création pour se consacrer pleinement à Spirou, dont le premier album qu'il réalise, *Le Faiseur d'or*, révèle à quel point Franquin l'a influencé. Son graphisme s'affine au fil des albums, dans lequel il fait de Spirou un fervent écologiste. Dessinateur et scénariste appliqué, Fournier, même s'il ne parvient pas à égaler Franquin, réalise cependant quelques excellents albums dont le meilleur est certainement *L'Ankou*, où il exploite de façon très personnelle une légende ancestrale du folklore breton. Visiblement inspiré par les événements du Cambodge (le coup d'état sanglant de Pol Pot), il réalise en 1978 et 1979 deux albums très politisés, *Kodo le tyran* et *Des haricots partout*, qui sont ses adieux à la série. Les tribulations de Spirou sont cependant loin de s'arrêter là. Spirou et Fantasio parviendront-ils à s'extirper des griffes de Nic et Cauvin? Tome et Janry feront-ils des révélations détonantes dans l'interview à laquelle ils ont bien voulu répondre? Vous le saurez dans notre prochain épisode. Je vous laisse sur votre faim en vous conseillant de lire et de relire les quarante albums du groom aventurier. Houba-houba-hop!

Serguei MALDOROR
Genre: Classique
Editeur: Dupuis

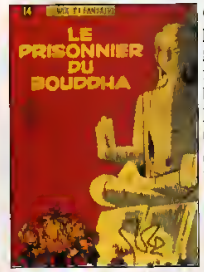






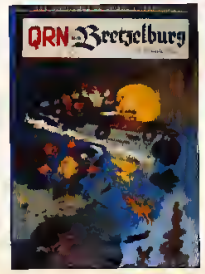




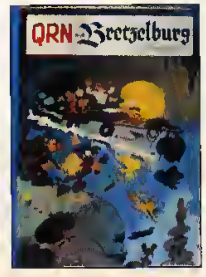
















SPIROU ET FANTASIO

BD









DOSSIER



IMAGES SUR IMAGES



Genre pas sortable
Editeur J'ai Lu BD

Une réédition de Vuillemin chez J'ai Lu BD, quel bonheur! Mais attention les yeux: l'humour scato et d'un goût certain de ce pirate multitâches risque de choquer les moins avertis, c'est vraiment le moins que l'on puisse dire! Les autres se bidonneront à la lecture des *Sales blagues de l'Echo 1* (vivement le tome 2) que je ne peux décemment pas vous raconter ici. Les Belges ont inventé la ligne claire, Vuillemin quant à lui s'est fait le fils spirituel du regretté Reiser en tant que chantre de la ligne crade. Il faut rire de tout, alors bonne bourre!

Mr WONDERFUL



Genre fantastique
Editeur Comics USA

Avec *Hellraiser*, Clive Barker a mis sur pied un univers oppressant où la perversité et la souffrance physique sont omniprésentes. Roman, film, *Hellraiser* est aujourd'hui une bande dessinée où les plus grands noms de la BD "adulte" américaine y vont de leurs pires fantasmes de mort. *Hellraiser* 2, second recueil de courts récits horrifiques, réunit entre autres Bill Sienkiewicz, Kevin O'Neill et John J. Muth dans des contes qui tiennent plus de Hiéronymus Bosch et Francisco de Goya que des références habituelles de la BD fantastique. Pour s'en convaincre, il suffit de se plonger dans les superbes peintures de Sienkiewicz, qui constituent peut-être les plus belles pages de cet album.

SOLALAN



Genre parodie
Editeur Vaisseau d'argent

Voilà un sympathique album signé Ribera, dans un style et une ambiance très kitsch en forme de pied de nez aux vieux films d'horreur de la Hammer. *Dracurella* est une jeune fille "à croquer", un peu tarte mais très mignonne, l'archétype de l'héroïne de série Z en quelque sorte. Son père adoptif n'est autre que le Comte Dracula, et son château transylvanien est le refuge d'une collection de monstres plus grotesques les uns que les autres. Délire et humour sont au rendez-vous d'une histoire loufoque qui se lit à Mach 2.

Mr WONDERFUL



Genre super-héros
Editeur Comics USA

Créés par Chris Claremont, les nouveaux mutants sont les derniers élèves du professeur Xavier. Adolescents, leur manque de maturité les a pendant longtemps conduits à mener des aventures mièvres sous la houlette de dessinateurs peu inspirés. Sienkiewicz, un des dessinateurs les plus inventifs de ces dernières années, révolutionne ce triste état de fait dans *Chasse à Mort* et *Face à Face*, un comic datant de 1984 où l'on sent mûrir son graphisme délirant.

Captain MANDRES



Genre bucolique
Editeur Vaisseau d'argent

Une BD écolo dans un monde sylvestre aux proportions monstrueuses, sur un ton volontairement naïf dans la lignée des "bons sauvages" de Rousseau, telle peut être la description de *Sylve*, dont voici le premier tome intitulé *Le peuple des racines*. Tarvel a écrit le scénario, mis en images par Aouamri et en couleurs par Chagnaud (dont on apprécie le travail pour la deuxième fois ce mois-ci). Une BD "nature", au style classique et pleine de bonnes intentions, qui se laisse lire agréablement, c'est déjà beaucoup. La suite des aventures de Torg (le mal nommé) et de sa petite amie dryade dans *Le voyage vertical*, à la recherche des origines du héros dans un monde visiblement post-apocalyptique et tourmenté.

Dr. H LOMBRIK



Genre humour
Editeur Rackham

La malchance s'acharne décidément sur les personnages de Pascal Rabaté. Que leur destination soit la Bretagne ou l'Afrique, les pires galères du monde leur tombent sur la tête. Après *Vacances, vacances* (cf. Gen4 29), Rabaté envoie Raoul, nourri de *Tintin au Congo* et *d'Indiana Jones*, se rendre compte de la réalité du continent africain. Touristas, coups de soleil, chauffeurs de taxis arnaqueurs et mal de mer sont au menu de ces vacances inoubliables. *Signe Raoul*, de Rabaté, devrait vous dégoûter définitivement des vacances, si ce n'est déjà fait.

David RANDALK



Genre aventure
Editeur Glénat

Une joyeuse bande de jeunes rêveurs décidés à sauver la maison qui leur tient lieu de refuge, un mystérieux et élégant homme noir seconde par son fils blanc, rouquin et intrépide, une rencontre mouvementée qui se mue en amitié, tels sont les fils de l'intrigue de *L'ombre du Mangou*, une BD étonnante à mi-chemin entre classicisme et fantastique que l'on doit à Nataël et Béja. Le scénario est touffu et bien rythmé, le style est dans la plus pure tradition de la ligne claire de l'école belge, sachant mêler adroitement humour et réalisme. Ce premier tome des *Compagnons du rêve* est une réussite incontestable, et donne franchement envie de lire la suite, qui plus est, il constitue une histoire complète, ce qui ne gâte rien!

Mr WONDERFUL



Genre super-héros
Editeur Comics USA

Après *Mondes à part* (voir Gen4 29), Steve Rude et Dave Gibbons récidivent avec *Mondes en conflit*, deuxième tome du team up Batman/Superman. Complètement dépassés par leurs nouveaux adversaires, Batman et Superman décident à leur tour d'échanger leurs territoires, ce qui nous vaut un décalage des plus savoureux. Tandis que Batman semble être la seule ombre dans une Métropolis rutilante, Superman apparaît comme un "super boy-scout" dans une Gotham plus sombre et plus sinistre que jamais. À consommer sans modération.

Captain MANDRES

Aleester Crowley, figure célèbre de l'Angleterre victorienne, s'est fait connaître pour sa participation à la Golden Dawn, une secte plus que sulfureuse dont il fut longtemps le maître à penser. "Philosophe", mystique, Aleester Crowley se retrouve transformé en détective par Savary et Cossu, déjà co-auteurs de *Boskovitch*. Enquête et aventure dans la droite ligne de Sherlock Holmes, *Les gorilles de l'apocalypse*, entre Conan Doyle et Edgar Poe, a tout pour séduire.

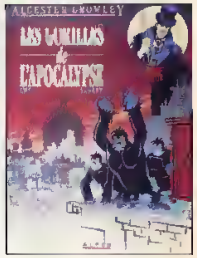
JOSEPHER

Le mois dernier, je vous avais parlé de l'album de Nick Fury dont la sortie était imminente. Eh bien c'est fait sans être fait: en effet, vous pouvez vous procurer *Nick Fury vs SHIELD* par correspondance, en passant par les bons de commande des publications SEMIC (*Strange*, *Facteur X*...), mais vous ne le trouverez pas en librairie. A défaut, vous pourrez toujours vous rabattre sur la version intégrale de ses aventures, qui est plutôt réussie.

David RANDALK

Warning, warning, Spiderman déboule en France en version intégrale. Le héros de Stan Lee et Steve Ditko revient sous la houlette de Todd Mac Farlane. Réussira-t-il à sortir la série de son crétinisme? La couv' est belle, mais on en reparlera quand on aura lu l'intérieur.

Captain MANDRES



Genre classique
Editeur Alpen Publishers



Genre super héros
Editeur Semic France



Genre super héros
Editeur Semic France

LIVRES

OXYGEN A LU POUR VOUS



1



2



3

Si je vous dis Sibérie, vous me répondez très vraisemblablement Goulags. Ce à quoi je répliquerai: pas du tout! Dans le dernier polar de Gerald Browne intitulé *Adieu Sibérie*, cette terre gelée la plupart du temps s'avère regorger dans son sous-sol de diamants d'une beauté et d'une pureté parfaites. Vous vous doutez bien sûr qu'il ne suffit pas d'avoir la "matière première", encore faut-il pouvoir l'extraire, la travailler et enfin et surtout la commercialiser. Pour les diamants il existe ce que l'on appelle le Système, c'est un cartel de diamantaires qui à lui seul contrôle le marché mondial depuis son siège de Londres. Le gouvernement soviétique se doit donc, pour négocier ses pierres, de passer par le Système auquel il vend sa production. Nikolai Borodine est le représentant permanent russe auprès du Système, c'est à lui qu'incombe la lourde charge de vendre la précieuse marchandise. Il est sous les ordres du ministre Savitch. Mais son existence à Londres n'est pas faite que de travail, il partage la vie de Viviane, jeune femme superbe et qui l'argent brûle les mains. Tout serait parfait si une forte quantité de diamants ne se trouvait sur le marché sans pour autant passer par le système. Vous imaginez les complications que cela va engendrer... Non, qu'à cela ne tienne, précipitez-vous sur ce roman. Personnellement j'ai adoré et il m'étonnerait fort qu'il en aille autrement pour vous!

Hector PRULLE

Genre polar bien ficelé
Editeur Albin Michel

L'Exorciste de William Friedkin a terrorisé des générations de spectateurs; mais on oublie souvent que le film était tiré d'un roman de William P. Blatty. Peu satisfait du film de Friedkin, Blatty décide de retravailler un de ses romans, *Légion*, pour pouvoir l'adapter au cinéma. Cela donne *L'Exorciste - la suite*, au cinéma et dans les librairies (pour en savoir plus sur le film, voir l'article qui lui a été consacré dans Gen4 n° 30). Loin d'être une "novellisation" du film, comme c'est souvent le cas pour les films fantastiques à succès, *L'Exorciste - la suite* est un roman riche et captivant.
Le lieutenant Kinderman, enquêtant sur des meurtres liés à la religion (un gamin crucifié, un prêtre décapité...), va se retrouver confronté à la certitude que l'assassin est le Gémeaux, un psychopathe mort quinze ans auparavant. Mystique et philosophe, Kinderman n'en sera pas moins dérouté par la vérité qui apparaît au fur et à mesure que les meurtres se succèdent. Je ne déflorerai pas plus l'histoire (suspense oblige), mais sachez que *L'Exorciste - la suite* n'utilise jamais les ponctifs du genre. Polar fantastique plutôt que roman de terreur, la peur s'y distille lentement, allant crescendo jusqu'à sa conclusion apocalyptique.

SQUAL 88

Genre: fantastique
Editeur Presses Pocket

Denoël nous propose une plongée dans la genèse de "Présence du Futur" en rééditant *L'homme qui rétrécit* de Richard Matheson, écrit en 1956 et n° 18 de la collection en 1957. C'est cette même année que ce grand succès de la littérature spéculative fut porté à l'écran par Jack Arnold, qui réalisait là un des chefs-d'oeuvre de la série B. Ceux qui ont vu *The incredible shrinking man* se souviennent de Scott, victime d'un mystérieux nuage radioactif (les effets méconnus de l'énergie atomique angoissaient nombre d'Americains au lendemain de la Deuxième Guerre Mondiale et des bombardements d'Hiroshima et de Nagasaki) qui commence à rétrécir régulièrement, au grand dam d'une communauté scientifique impuissante. Le roman de Matheson a deux facettes complémentaires: l'action et la réflexion. Le héros doit en effet déployer des trésors d'inventivité pour survivre dans une cave, face au redoutable ennemi que constitue une araignée grosse comme une balle de ping-pong. Mais au-delà du suspense on trouve une parabole philosophique: cet homme comme les autres se pose des questions classiques vues sous un jour nouveau, la première étant "que vais-je devenir lorsque je ne mesurerai plus rien?". Un excellent roman, sensible et souvent émouvant, empreint d'une certaine sagesse, et qui réserve des surprises par rapport au film, notamment en ce qui concerne la "vie d'homme" de cet inoubliable héros-victime.
A découvrir.

Oscar LOMBRIK

Genre fantastique!
Editeur Denoël
Collection Présence du Futur n° 18

Encore un joyau signé Frédéric Dard, Presses Pocket est décidément bien inspiré de rééditer ces courts chefs-d'oeuvre parus initialement au Fleuve Noir. Le présent ouvrage date de 1963 et est très différent de celui presenté le mois dernier. Un point commun toutefois: le huis-clos, poussé cette fois-ci à son paroxysme. L'auteur a bâti son récit à la manière des tragédies classiques, respectant la règle des trois unités: unité de lieu, d'action et de temps. Un entrepôt, une évasion, quelques heures seulement. L'intrigue est on ne peut plus simple, une jeune femme fait évader Frank, son "homme", condamné à perpétuité par la justice allemande. Elle est aidée par d'anciens complices et par l'inévitable avocat, bourgeois teuton fort respectable qui sombre dans l'illégalité par amour pour elle. Tout se passe dans un hangar sur le port de Hambourg, où se retrouvent bientôt les protagonistes. Mais l'homme qui vient de passer cinq ans dans dix mètres carrés, sans espoir d'en sortir, est bien différent de celui qu'il fut. La tension va crescendo, les passions s'exacerbent, on sent venir l'affrontement qui clôturera ce choc psychologique dont même le lecteur ne ressortira pas indemne. Un grand roman, très théâtral, ponctué de phrases terribles et ravageuses.

Oscar LOMBRIK

Genre polar tragique
Editeur Presses Pocket n° 3076

Les rêveurs d'ombre, dernière parution du célèbrissime Serge Brussolo aux éditions Gérard de Villiers, se maintient à un bon niveau de lecture même si l'impression de déjà lu est omniprésente. L'auteur semble tourner en rond, ses personnages féminins sont interchangeables depuis quelques romans: pourtant on se passionne pour cette nouvelle fable fantastique dont le principal décor est un hospice où Marie, gentille infirmière modèle et névrosée, décide de se réfugier. Elle s'est aperçue que la vie en milieu hospitalier n'a rien de monastique et n'est pas non plus le cadre d'épisodes idyllliques entre infirmière devouée et jeune homme blessé romantique et reconnaissant. Le drame ne fait que commencer. L'intrigue se noue le jour où elle met les pieds dans ce mouroir peuplé de vieillards irascibles, méchants et insomniaques qui vont bientôt la terroriser. L'arrivée de cet étrange petit vieux taciturne ne fera qu'ajouter à son désarroi; la voix de celui-ci projette ceux qu'ils écoutent dans un profond sommeil... si proche de la mort! L'intrigue se consume d'elle-même avant de déboucher sur l'irréparable réalité d'un cauchemar dont Marie ne ressortira pas indemne. Brussolo gagne une fois de plus, le lecteur est ferré et ne peut qu'aller jusqu'au bout, même si ce n'est pas du grand Brussolo, même si ce roman n'apporte rien de plus qu'un sentiment de déjà exploré. On marche en attendant mieux.

Georgie BLUCOW

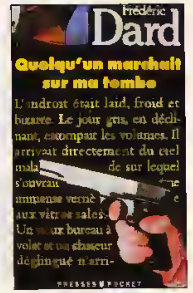
Genre fantastique
Editeur Gérard de Villiers

La vengeance du Manitou de Graham Masterton est la suite (bande de petits vernards) de l'excellent *Manitou*, narrant l'histoire de la réincarnation d'un puissant shaman indien vieux de deux cents ans dans le corps d'une de nos comtemporaines, vous connaissez la suite, pour les autres lisez-la, c'est goûtu. Ce deuxième chapitre est dans un registre connu, puisqu'il s'agit du même Manitou vengeur, Misquamacus, qui en est à sa septième réincarnation, la dernière avant de partir définitivement pour Wajok, le pays des Grands Anciens (HPL forever). C'est donc pour lui l'ultime occasion de se venger des hommes blancs qui ont massacré ses frères. De loin comme ça, on dirait un mauvais téléfilm américain, eh bien non! Sans être génial, l'intrigue fonctionne bien et nous tient en haleine transis de peur, claquant des dents et tout le tremblement pour le plaisir des petits et des grands. Sérieusement, *La vengeance du Manitou* n'est pas un chef-d'oeuvre mais un bon récit d'épouvante, et ce n'est déjà pas si mal. Misquamacus revient, accompagné des vingt et un plus grands hommes-médecine du peuple indien se servant d'une classe de bambins sans histoire pour renaître. Un père, un peu soucieux de voir apparaître des visages d'indien sur l'armoire en bois de son fils, prend les devants et même son enquête. Il finit comme de bien entendu par tomber sur nos deux précédents héros, Singing Rock et Harry Erskine, vainqueurs du Mal incarné dans le premier tome. A lire pour ceux qui ont aimé le premier volume. Que les autre commencent logiquement par *Manitou* pour apprécier jusqu'à la lie la vengeance de celui-ci.

Cid DOPEY

Genre terreu
Editeur Presses Pocket

La collection "Présence du fantastique" des éditions Denoël ne cesse de s'étoffer d'auteurs pour le moins étranges et fascinants; Jean-Marc Ligny ne fait pas exception à la règle. Son récit qui vous mènera droit au coeur de l'Afrique ne ménagera ni votre imagination ni votre rythme cardiaque par ses descriptions et son ambiance étouffante. Envoûtements et animisme sont quelques-unes des clefs de ce roman, sans



4



5



6



7

8



oublier la musique, avec en premier rôle le Balafon ou Balan (sorte de xylophone traditionnel africain). Simon, jeune européen, vient se perdre en Afrique pour s'initier auprès des meilleurs musiciens de Balan. Il débarque donc a Bobo-Dioulasso avec son amie Karine, dont l'humeur ne fera qu'empirer au vu de cette civilisation et du climat digne de l'Enfer de Dante. Simon ne tarde pas à entrer en contact avec un maître musicien et à disparaître avec lui au village de Yoro. Si, étrange bourgade dont Simon se retrouve prisonnier volontaire (enfin presque). Partir, fuir, il y songe parfois, mais son attirance pour Alimentou, jeune femme sensuelle, et son désir grandissant de devenir un Griot (musicien initié selon le rite) l'en empêchent. Sans parler de l'inquétante atmosphère dans laquelle le récit baigne. Vaudou, quand tu nous tiens!

Fanny RUBÔL

Genre énigme fantastique
Editeur Denoël

9



Epervier, enfant de Gont, une petite île de l'archipel de Terremer, est un magicien-né. Remarqué par Ogion, un "vieux fou" qui vit dans les montagnes, son don lui vaudra d'être envoyé sur l'île de Roke pour y poursuivre son éducation. Ged, puisque tel est maintenant le véritable nom d'Epervier, son nom de sorcier, parcourra tout l'Archipel de Terremer, s'aventurant jusqu'aux frontières du Pays des Morts, pour y retrouver une ombre qu'il a invoquée par étourderie et qui risque, par sa seule présence, de déstabiliser tout l'Archipel. La quête de Ged est l'œuvre d'Ursula Le Guin, qui dans *Le Sorcier de Terremer*, *Les Tombeaux d'Atuan* et *L'Ultime rivage*, met sur pied un monde étonnant, archipel de près de mille îles, où réalité quotidienne du Moyen Age et magie se mêlent étroitement. Jamais auparavant, dans un cycle d'heroic-fantasy, la magie n'avait été rendue avec autant de sensibilité, autant de... magie. Meilleure oeuvre d'Ursula Le Guin, à qui l'on doit aussi *La Main gauche de la nuit* et *Les Dépossédés*, *Terremer* est enfin réédité, en un seul volume incluant les trois tomes de la saga originelle. En attendant *Tehanu*, le quatrième volume du cycle de Terremer, encore inédit, qui devrait bientôt paraître.

10



SQUAL 88

Genre Heroic Fantasy
Editeur Robert Laffont

11



Piet Legay est un nom qui ne vous dit peut-être rien, mais il compte déjà quelques ouvrages à son actif; je citerai à titre d'exemple le cycle des *Dossiers maudits* ou encore *Egregore*. Il revient cette fois avec une série appelée *Le temps de l'effroi*, dont le premier tome *Chronos* est assez prometteur quant à ses successeurs. Il reprend un thème somme toute classique, à savoir celui de l'holocauste nucléaire. Les gentils habitants de la Terre n'ont rien trouvé de mieux que de s'automassacrer par le truchement de ces fantastiques armes atomiques; ce qui reste de notre planète n'est pas joli à voir. On apprend ce qui s'est réellement passé et ce que d'aucuns appelleraient l'escalade vers la guerre au travers des cours d'histoire (ou devrais-je dire histoire) dispensés aux jeunes enfants vivant sur le vaisseau Univers II. La troisième génération des "habitants" de ce vaisseau sera la seule à voir un jour la Terre. Le jeune Zek fait partie de cette troisième génération. Je vous laisse découvrir la suite. En attendant de prochaines aventures..

Erwan KNEBELER

Genre SF
Editeur Anticipation Fleuve Noir

On ne présente plus James Ellroy, ce nouveau grand nom du polar américain. Ses romans (*Le Dahlia noir*, *L.A. Confidential*, *Clandestin*...), superbes mécaniques bien huilées, reculent à chaque fois un peu plus les limites de son talent. Un peu à part dans sa production, *Un tueur sur la route* présente l'angoissant portrait d'un meurtrier psychopathe, étudié de l'intérieur. Martin Plunkett est un "serial killer", un tueur en série qui n'assassine que des victimes correspondant à certains critères physiques ou raciaux bien particuliers. Nomade, il assassine un nombre invraisemblable de personnes sur tout le territoire des Etats-Unis, quasiment sans courir le risque de se faire arrêter. Effrayante de véracité, "l'auto-biographie" de Plunkett est un cauchemar hallucinant où la mort et la folie dansent une sarabande infernale. *Un tueur sur la route* résume, quasiment au jour le jour, dix ans de l'odyssée criminelle de Plunkett. Un thriller fort et dense, peut-être le meilleur roman de James Ellroy à ce jour.

SQUAL 88

Genre thriller
Editeur Rivages

Voilà voilà! Bien! bien! Jouez hautbois, résonnez musettes, un nouveau venu dans le monde de l'épouvante terrifique vient de naître, il est né le divin enfant... Raymond E. Feist, transfuge du monde du jeu de rôle, nous donne à comtempler sa face poupine et sa première oeuvre, j'ai nommé *Faërie*. D'un premier abord longuet, le récit prend de la vitesse et développe une ambiance fantasy qui dépasse les fables simplistes auxquelles nous ont habitués les Américains (lire S. King). *Faërie* est avant tout un récit fantastique avant d'être un récit de terreur, disons que l'un découle naturellemnt de l'autre. Vous retrouverez dans ce roman tous les compagnons de votre enfance, si tant est que vous en ayez eu une: lutins, elfes, fées (et j'en passe de plus violents, sensuels et fascinants) sont exhumés et exposés aux lumières d'un monde qui n'est pas que magie et bonté. A vrai dire aucun conte de fées digne de ce nom ne les a présentés comme de gentils mais, disons que les adultes ont fini par en faire des contes pour enfant attardés gommant sensualité, ambiguité et violence. Feist réhabilite une partie de cette réalité dans son roman, sans vraiment se décider à en faire un chef-d'oeuvre; dommage, il semble en avoir l'étoffe. A lire en attendant un second essai.

Evariste HAZARD

Genre fantastique
Editeur Presses Pocket

12



Est-il encore nécessaire de présenter Isaac Asimov? Ce grand monsieur, né en 1920, professeur de chimie respecté, mais fan de SF depuis son plus jeune âge, publie ses premières nouvelles en 39. Inventeur d'une science-fiction "technologique" (les romans de l'époque, space-operas flamboyants, brillaient par leur absence de réalisme), Asimov publie à partir de 1941 ce qui va devenir son oeuvre maîtresse, *Le Grand Livre des robots*.
Edictant des lois précises sur les obligations des robots vis-à-vis de l'homme, il étudie cette société robotique avec la précision d'un ethnologue. Froids, criminels parfois, les robots d'Asimov sont des entités terrifiantes, aussi logiques dans leurs excès que peut l'être HAL 9000, l'ordinateur-tueur de *2001 Odyssée de l'espace* dans sa folie. *Nous les robots*, qui regroupe trente-trois nouvelles d'Asimov sur ces charmantes machines, *Face aux feux du soleil* et *Les Cavernes d'acier*, deux polars futuristes, dont le héros est R. Daneel Olivaw, un privé tout en boulons et en circuits, sont enfin réunis en un seul volume, *Prélude à Trantor*, qui constitue en quelque sorte l'introduction d'une réédition de l'oeuvre complète d'Asimov, dans une présentation superbe. Indispensable.

JOSEPH K

Genre SF
Editeur Presses de la Cité

13



Dreamland, c'est un peu le frère jumeau de Disneyland, un parc d'attractions de plus de cinquante hectares, entièrement consacré aux loisirs et aux frissons. Technologie oblige, le Parc est entièrement géré par DreamNet, un ordinateur ultraperfectionné. Cependant, de mystérieux événements se produisent à Dreamland: les accidents et les 'suicides' se multiplient, tous imputables a des fautes de DreamNet.
L'ordinateur est-il devenu fou, ou comme le pense Tom Winston, le nouveau directeur général du parc, est-il hanté par une présence maléfique et affamée? Alors que le jour de l'inauguration approche, Winston se heurte à l'inertie bureaucratique et aux "intérêts supérieurs du parc" (profit, quand tu nous tiens..), pour tenter d'éviter aux soixante mille visiteurs attendus de découvrir que le Pays des Rêves s'est tranformé en un cauchemar oppressant.
Au pays de King, à savoir le fantastique "grand public", un nouvel auteur est né: Garfield Reeves-Stevens qui, avec *Dreamland* réalise un excellent roman de terreur, bourré de rebondissements et de clins d'oeil.

Serguei MALDOROR

Genre Fantastique
Editeur J'ai Lu

14



William Caunitz maîtrise son sujet lorsqu'il aborde le domaine du polar, lui qui a officié trente ans dans la maréchaussée New-Yorkaise. Il ne manque pas de nous faire profiter de sa science acquise sur le terrain et parsème son récit de descriptions précises de l'organisation et de la procédure judiciaires, sans pour autant devenir ennuyeux.
Dans le présent ouvrage, une difficile enquête est menée par deux flics aguerris, compétents et efficaces, l'un Grec, l'autre Américain d'origine grecque. Le major Vassos a été dépêché par les autorités helléniques pour retrouver la trace d'une antiquité inestimable et des affreux qui ont commandité depuis les USA l'assassinat de deux policiers grecs. Ceux-ci étaient impliqués dans la disparition de la "copie du coffret", un manuscrit de L'Iliade écrit de la main même d'Aristote pour son élève Alexandre (le Grand).
Deux porte-flingue américains se sont chargés de faire taire les riposux gênants, tuant par la même occasion la femme et le fils de Vassos.
Les deux collègues vont devoir enquêter dans le milieu très fermé des trafiquants d'objets d'art, et Vassos n'a pas été choisi par hasard, car sa soif de vengeance pourrait bien le cas échéant éviter de longues et incertaines procédures d'extradition. Les personnages des deux

15



16



compères sont habilement structurés, et l'un comme l'autre sont mus par une haine qui alimente leur efficacité. Une intrigue tordue à souhait, un style percutant et un grand sens du récit font de *La vengeance du Grec* un must du genre qu'on verrait parfaitement adapté à l'écran.

Loretta FREUD

Genre polar "classique"
Editeur Presses de la Cité

17



Depuis quelques années, le mouvement Cyberpunk est en train de révolutionner la SF. L'aventure ne se cherche plus sur une planète lointaine; on la trouve, souvent bien contre son gré, au détour des ruelles sordides d'une mégalopole surpeuplée, à l'ombre des buildings des zaibatsu (c'est du Japonais!), immenses conglomérats d'entreprises qui dominent le monde. Les héros n'ont plus grand-chose à voir non plus avec les fiers cosmonautes fraîchement débarqués de leurs navettes rutilantes; ce sont des tueurs qui vivent en marge du système, bourrés de came et de prothèses électroniques, qui ne doivent leur survie qu'à leur férocité; des pirates de logiciels, des "netrunners" qui s'interfacent sur les réseaux informatiques pour en tirer des informations précieuses. Le futur c'est ça, une extrapolation des pires travers du monde moderne, accentués jusqu'au cauchemar. William Gibson, "créateur" de ce mouvement, auteur entre autres de l'excellent *Neuromancien*, vous invite dans *Gravé sur Chrome* à une visite guidée de son univers. En neuf nouvelles, Gibson dresse le portrait des héros sans gloire (et surtout sans avenir), de ce futur sinistre. Mais tournez donc la tête, un tueur cybernétisé s'avance déjà vers vous, les griffes en avant, prêt à vous prouver que ce n'est pas que de la science-fiction.

PIXEL

Genre Cyberpunk
Editeur J'ai Lu

18

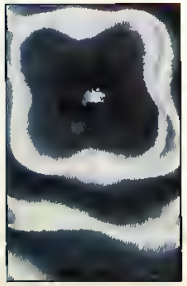


Nebraska est un privé bizarre, un peu écrivain (de polars bien sûr), un peu détective, il picole pas mal et n'hésite jamais à se moquer de lui-même. Un soir, alors qu'il s'apprêtait, pour la énième fois à jeter sa licence de détective privé pour se lancer dans un nouveau roman, il voit resurgir son passé, ses années étudiantes, par le biais de Carolyn, son "béguin de fac", qui lui demande d'innocenter son mari, abattu par la police et soupçonné de multiples braquages. Que voulez-vous qu'il fasse? Il reprend le collier pour se plonger dans cette histoire, où décidément l'on se rend compte que les souvenirs ne sont plus ce qu'ils étaient.
Toutes ces petites coïncidences est un roman de William J. Reynolds, jeune auteur américain fort prometteur, dont c'est le deuxième ouvrage (*Puzzle*, la précédente enquête de Nebraska avait reçu le prix du meilleur premier roman). Le style direct et le franc-parler de Nebraska font de *Toutes ces petites coïncidences*, un roman bien speed à découvrir.

JOSEPH K

Genre Polar
Editeur. Gérard de Villiers

19



Attention, lecteur: Raymond Milési t'attend au détour d'une des dix nouvelles contenues dans le recueil intitulé *Extra-muros*, qui reçut dans cette catégorie le Grand Prix de la science-fiction française, cuvée 1991. Milési possède une qualité rare: quelques lignes lui suffisent pour plonger le spectateur dans un univers grinçant et ingénieux, il sait en quelques pages développer un monde attachant peuplé de personnages étranges (quand ils ne sont pas parfaitement antipathiques). L'histoire courte convient donc à cet auteur éclectique au style nerveux et agressif, qui prend un malin plaisir à apostropher son public, en usant parfois avec bonheur de la deuxième personne. Les idées bizarres et déroutantes surgissent de son esprit sont autant de prétextes à de percutantes nouvelles, variées à l'extrême et mêlant adroitement humour, tendresse, cruauté et satyre sociale. Milési porte un regard chargé de fatalisme sur l'espèce humaine, sur ce qu'elle est devenue, sur son avenir, sur ce monde fascinant qu'est l'enfance. Je retiendrai pour ma part l'étonnant *Carnassier unijambiste*, échange de missives entre un auteur et un éditeur qui se propose de réécrire son roman grâce au logiciel "Shakespeare III", le terrible *D=5(N-18)* ou encore le pathétique *Au bon vieux temps...* De la bien belle ouvrage, ma foi.

Oscar LOMBRIK

Genre hypothèses d'école
Editeur Editions de l'Aurore

Il est des royaumes où règnent en maîtres indiscutables quelques bizarres personnages sur lesquels le temps n'a prise; Agatha Christie, reine incontestée du crime, fait partie de ces despotes bais ou adorés, mais qu'on a tous lus au moins une fois. Drôle de drame que la vie de cet auteur né en 1890 dans le Devon, qui vécut une enfance douillette suivie d'une adolescence sans vagues et d'une vie de femme au parfum de bruit, de fureur et de gloire. C'est en 1926 qu'elle disparaît corps et âme de son domicile; elle ne réapparaît que douze jours plus tard sous l'identité de la maîtresse de son mari, ce qui restera une énigme pour ses admirateurs comme pour elle. La plénitude de son art et de sa vie sentimentale finissent par se conjuguer ou presque en 1930. Vous connaissez la suite: une consécration qui perdure et un succès sans ombres. Les Editions du Masque rééditent son oeuvre intégrale de façon magistrale, le premier tome englobant la période 1920-1925. Jacques Baudou signe une préface de qualité qui retrace la vie de l'auteur en parallèle avec la genèse de ses premiers romans. Leur retraduction vous les fera appréhender sous les meilleures auspices, et à la fin de chacun d'eux une postface vous narre les aléas de leur création. Le volume se termine par une nouvelle inédite en France et une bibliographie exhaustive. Cette réédition, prévue en quinze tomes, sera certainement la plus complète et la plus réussie qu'il m'ait été donné de lire. Indispensable.

Georgie BLUCOW

Genre classique
Editeur Editions du Masque

La nouvelle est un genre à la mode, pour notre plus grand plaisir lorsque leur auteur est Ian McDonald, jeune romancier à qui l'on doit déjà l'excellent *Desolation road* dans la même collection. Les origines irlandaises de celui-ci rejaillissent à l'occasion, comme dans *Rêves impériaux* pour dénoncer la barbarie intolérable dûe à un état de fait tout aussi inacceptable. Mais trêve de politique! McDonald est autant à l'aise dans le futur lointain que dans un présent à peine modifié, et donne la pleine mesure de son incontestable talent dans un foisonnement de mondes inquiétants. Un vrai régal de SF plutôt intello mais non point ennuyeuse, qui sait concilier psychologie et récit enlevé. Très prometteur.

Mr WONDERFUL

Genre SF
Editeur Robert Laffont

Un tueur redoutable ensanglante New York. Ses victimes, de jeunes femmes que l'on retrouve poignardées en pleine poitrine, tout indiquant qu'elles ont laissé entrer leur meurtrier en confiance. Alors que la psychose s'installe, l'inspecteur Karlov enquête sur ce tueur qui laisse pour tout indice une gondole en papier mâché. *Violation de domicile* de William Katz est un thriller qui vous tiendra en haleine jusqu'à la fin. Un excellent polar dans la plus pure tradition. Digne descendant d'Hammet ou Chase, Katz ne devait pas tarder à devenir un grand nom du thriller.

Darvick RANDALK

Genre Thriller
Editeur Presses Pocket

Après Ursula Le Guin, Anne Rice et Marion Zimmer Bradley, il devenait difficile de ne pas reconnaître le talent des femmes pour la littérature fantastique: avec Lisa Goldstein, cela devient définitivement impossible. Jeune auteur californien, elle a mis sur pied une forme de fantastique intitulé "réalisme magique", où le quotidien lui-même devient fantastique. Dans *Touristes*, elle invente la ville d'Amaz qui pourrait se trouver dans n'importe quel pays du Maghreb. Le docteur Parmenter, orientaliste américain, vient à Amaz pour y trouver l'épée légendaire du Roi des Gemmes. Accompagné de sa femme et de ses deux filles, l'une surdouée et l'autre au bord de la schizophrénie, Parmenter se trouve pris en plein conflit politique. Mais dans cette ville que l'on croirait sortie des *Mille et une nuits* où les nouvelles se transmettent par une sorte de tarot divinatoire, où les rues semblent changer de tracé et où des sectes séculaires s'affrontent, le plus grand danger ne vient pas forcément des communistes qui déferlent des montagnes. Un roman envoûtant, à lire de toute urgence.

JOSEPH K

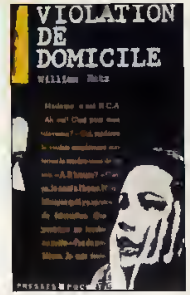
Genre Fantastique
Editeur Denoël

C'est des vieilles légendes qu'on tire les meilleurs contes, or quel récit plus vieux que celui du déluge? L'enjeu est de taille: le devenir de l'humanité se retrouve placé entre les mains d'une poignée de savants reclus, d'un croisé de l'antiracisme et d'un organisme plutôt cocasse... N'en disons pas plus. *Nemesis* aborde des thématiques aussi truculentes et diverses que la peste, l'hyper-espace, la scanographie cérébrale et la propulsion supraluminique! Alors que la menace du cataclysme court le livre, la poésie et la sagesse du conteur nous pousse à comprendre les motivations profondes de l'évolution humaine au travers de ses péchés et ses folies. Le style renoue avec l'âge classique de la science-fiction, en digne place auprès des Fondation, Empire et Robots. A mesure qu'Asimov avance en âge, on le voit rajeunir l'humanité jusqu'à ses sources, pour notre plus grand plaisir.

Hégésippe MOREAU

Genre SF
Editeur Presses de la Cité

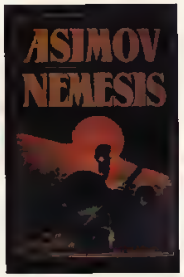
20



21



22



LIVRES

LIVRES

Réalisé par Cat DOPEY, Little BATCOREY et M WONDERFUL

INDISPENSABLE

La sortie des *Chevaliers d'ombre*, neuvième et avant-dernier tome d'une saga mythique, constitue pour Denoël l'événement de ce début d'année. Mais l'univers Zelazny ne s'arrête pas à son oeuvre littéraire: un jeu de rôle autour du monde des *Neuf princes d'Ambre* est en préparation chez Oriflam, le fameux tarot est en cours de réédition (demandez-le à votre libraire préféré), l'excellent (mais complètement introuvable) livre américain *Castle of Amber*, visite guidée du chateau et de l'univers d'Ambre, devrait être traduit et repensé par Denoël, les illustrations étant comme il se doit signées Florence Magnin. Qui plus est, l'ambiance promet d'être particulière lors du salon du livre, car une animation "grandeur nature" est organisée à l'initiative de Denoël (encore!) avec, nous l'espérons, la participation d'autres éditeurs. Plus d'explications en fin d'article.











Roger Zelazny possède un talent certain pour faire vivre des personnages mystérieux dans des mondes tout aussi étranges. L'intérêt de ses oeuvres vient essentiellement d'une excellente connaissance et de l'utilisation judicieuse des diverses mythologies. Les mondes qui en resultent sont toujours paradoxaux, à la fois familiers et mystérieux, rassurants et angoissants. Les protagonistes possèdent une véritable consistance, avec la plupart du temps des personnalités complexes et torturées. La série des *Princes d'Ambre*, plutôt basée sur les croyances religieuses et sociales Celtes, est sans conteste sa plus belle réussite. A travers dix volumes (neuf pour l'instant), Zelazny nous fait découvrir le royaume d'Ambre et sa famille royale dans une fresque onirique assez incroyable. Au fur et à mesure des tomes, de nouveaux membres de la famille nous sont présentés, chacun intervenant plus ou moins directement dans le déroulement de l'histoire pour tisser la trame d'un récit aux multiples développements.

La magie et la science constituent deux composantes importantes du monde, ou plutôt des mondes dans lesquels évoluent les héros, avec toujours en toile de fond l'opposition du Chaos et de la Loi. Une oeuvre magistrale au même titre que le sont pour certains le cycle de *Dune* ou *Le seigneur des Anneaux*.

Ce neuvième tome est sans nul doute un des plus fertiles en rebondissements. Se situant plutôt dans la continuité des trois volumes précédents, cet épisode perpétue la formidable fresque que Zelazny avait si bien commencée avec *Les neufs Princes d'Ambre*. Pour ne pas dévoiler tout ce qui rend ce neuvième ouvrage remarquable, je dirai simplement qu'il permet de mieux comprendre ce qui s'est réellement passé depuis peu en Ambre et dans les ombres "avoisinantes". En fait, le lecteur retrouve tout ce qui fait le succès de cette oeuvre incomparable: magie, science, diplomatie et politique, amours, amitiés, intrigues et haines ancestrales; puissances divines, affrontement éternel de la Loi et du Chaos, de la Licorne et du Serpent, de la Marelle et du Logrus, toute la symbolique et le mystère de ce monde merveilleux vous sont révélés. Vous allez retrouver non seulement Merlin Corey, fils de Corwyn, héros déchiré, manipulé, au cours d'un jeu dont il semble n'être qu'un pion, mais aussi Jurt son demi-frère, Caine, Vialle, Corwyn, Obéron, Bénédicte . et bien d'autres personnages plus étranges les uns que les autres, chacun d'entre eux révélant de nouvelles facettes. Ce roman laisse augurer une fin absolument titanesque, et c'est avec un certain désespoir qu'il va nous falloir attendre l'année prochaine pour espérer avoir entre les mains le dixième et dernier tome de la saga.

A signaler l'exposition qui aura lieu au restaurant *La canaille*, 4 rue Crillon, 75004 Paris, à partir du 4 mars 1991, au cours de laquelle vous pourrez admirer (voire acheter) des originaux de nombreux artistes ayant réalisé des couvertures chez Denoël, comme Florence Magnin et Pascal Moret.

Enfin, si vous êtes un fan de "GN", ne loupez sous aucun prétexte l'animation qui aura lieu pour la clôture du salon du livre le 27 mars, à laquelle vous pourrez même participer en vous inscrivant sur place. Cette murder-party autour des *Princes d'Ambre* débouchera sur un "killer" organisé par l'association Halloween se déroulant pendant trois semaines sur Paris, auquel nous consacrerons un dossier dans le prochain numéro. Sachez d'ores et déjà que les lecteurs de Génération 4 auront la possibilité de s'inscrire sur le 3615 Gen4, et que notre sublime serveur sera une des sources de renseignements pour les joueurs... Sapristi !





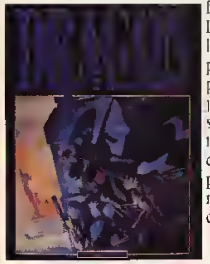




Editeur : Denoël
Genre : science fantasy
Collection : Présence du Futur

JEUX

Ludodelire est synonyme de qualité, on se souvient de *Full métal planète*, jeu de stratégie qui connut une sympathique adaptation micro, de *Tempête sur l'échiquier* et surtout du génial *Supergang* (nostalgie, quand tu nous tiens!). Le petit dernier s'appelle *La vallée des mammouths*, il est signé Bruno Faidutti et vous propulsera cette fois-ci à l'aube de l'humanité. Chaque joueur (jusqu'à six) incarne une tribu de primitifs et doit la faire survivre, voire prospérer, au milieu des ennemis et des gentils animaux. Le système de jeu est vraiment bien conçu, dans la droite ligne de ses vénérables ancêtres. A noter le plateau à deux faces qui permet de renouveler les situations. Le hasard existe puisque les combats sont résolus par les dés, mais il est pondéré par la gestion de cartes "astuce" qui permettent de se sortir de situations délicates. Chaque tribu démarre avec un village ou une grotte, et le but du jeu de base est d'en bâtir et conserver quatre pendant deux tours complets. Les règles évoluées font intervenir l'élément moteur de la survie de l'homme : le feu, qu'il faut acquérir (ou voler) puis conserver. Les cartes "evenement" viennent semer le trouble dans la vallée, car elles sont plus souvent annonciatrices de catastrophes que de bonheur. Le problème majeur de chaque joueur : faire manger son peuple. Un jeu subtil bourré de trouvailles, qui laisse la place à la sacro-sainte négociation. On regrette l'aspect "wargame" dû aux pions en carton, mais le surcoût causé par 200 figurines en plomb aurait été dissuasif !





Code of Bushido est la première partie sur le front Pacifique de la série *Advanced Squad Leader*. La boîte contient quatre superbes cartes, 660 pions, un chapitre de règles et enfin 8 scénarios aussi riches que variés. Voilà donc de quoi s'entraîner sauvagement en attendant la sortie de *Gung Ho* (Gamette n°9) qui devrait quant à elle, en plus des armées chinoises, proposer les Marines et les règles de débarquement. Il est intéressant de signaler qu'il vous faudra pour jouer les Japonais posséder, outre le classeur de règles, les extentions *Beyond Valor* (Japonais/Soviétiques), *Yanks* (evidemment) et *West of Alamein* (Japonais/Anglais).

Pour compléter notre superbe et merveilleux dôssier concernant l'univers Cyberpunk ludique, signalons la sortie du nouveau supplément de *Shadowrun* intitulé *Dragon Hunt*. Il s'agit en fait d'un long scénar bien ficelé dans lequel les aventuriers devront enquêter avec leur finesse habituelle pour retrouver trace de la mémoire d'un dragonnet amnésique. Tout un programme!



JOUEZ UN TON PLUS HAUT

3615 LOEUF CUBE

TOUS LES JEUX DE ROLE ET DE SIMULATION
24, rue Linné 75005 Paris - 15, rue Guy de la Brosse 75005 Paris
45.87.28.83 43.31.91.02

ET PARTOUT PAR CORRES-PONDANCE

JEUX

Après avoir déliré avec des jeux de plus en plus destructeurs, Games Workshop se lance dans la stratégie tout-en-un. En effet, la boîte contient tout: hexagones de terrain, figurines de villes, villages, dragons, armées, drapeaux auto-collants... à peindre comme d'habitude. Il faut d'abord installer le terrain. Le système d'installation est aléatoire mais il faut faire coïncider les tuiles, ce qui est long. Ensuite il faut créer son royaume. Certaines tuiles contiennent un point on y place une cité. Les joueurs choisissent leur capitale et s'installent sur les cases adjacentes. On tire le contenu de chaque case: cité, village, forteresse. Pour les armées, soit vous fixez le nombre de points, soit vous faites appel à l'aléatoire. Dans les royaumes de l'Empire on ne se bat que pendant la belle saison. Quand l'hiver arrive, les troupes rentrent et on prépare la saison suivante. Un tour est composé de sept phases: la subsistance, la reconnaissance, le mouvement, les batailles, le siège, la mise à sac et enfin la réorganisation des troupes. Une fois les troupes rentrées dans votre royaume on passe à la magie. Cette dernière ne peut être lancée que dans une capitale. C'est la plus grande déception puisque le résultat est aléatoire. Les 24 sorts peuvent soit être bénéfiques pour votre armée soit destructeurs. Des événements sont ensuite tirés, les taxes sont collectées, et enfin on passe à la phase de diplomatie. Ensuite des troupes sont recrutées, les villes restaurées ou construites. Des espions, des assassins, des agents secrets sont envoyés dans les villes adverses. La seconde campagne prend lieu. Si vous cherchez un moment de détente sans trop de réflexion, c'est le jeu idéal, mais si vous êtes un fan de stratégie pure, passez votre chemin.

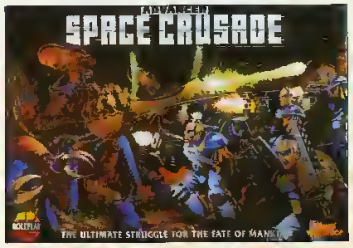


Quelques mots sur les suppléments de *Space Hulk*, indispensables pour lui donner toute sa valeur. Avec *Deathwing*, votre force pourra s'enrichir d'un capitaine. Il existe désormais des squads d'assaut et de reconnaissance. Vos troupes auront accès à un impressionnant ratelier d'armes. De nouvelles règles vous permettront de jouer sur plusieurs étages, et il existe un mode solo et de nouvelles missions. *Genestealer* est plus porté sur les nouveaux pouvoirs et les nouvelles formes de vie. Il vous permettra de jouer les stealers de la quatrième génération (plus humains mais plus puissants) qui utilisent des armes lourdes et savent manier les pouvoirs psy. Côté Marines, les Librairians utilisent aussi la force psy. Indispensable.



Je croyais le summum de la violence et de l'horreur atteint avec *Space Hulk*. Que nenni! Voici venir le délicat *Advanced space crusade*. L'Empire est menacé par une nouvelle race d'envahisseurs: les Tyranids. Ces extra-terrestres ont détruit des milliers de mondes en en rien de temps et sont aujourd'hui aux frontières de l'Empire. Les troupes sont prêtes à les recevoir et des scouts sont envoyés dans les premiers vaisseaux ennemis. C'est une vision d'horreur qui les attend: les vaisseaux tyranids sont faits de matière organique et des créatures immenses, immondes et suintantes les y attendent. Les Tyranids sont en fait les maîtres de la matière, et créent de nouvelles races afin d'assurer la sécurité des vaisseaux. On apprend ainsi que le Chaos, les Orcs et les Genestealers ont été créés par les Tyranids. La boîte contient une multitude de figurines, six Tyranids et un plateau modulable. Je n'ai jamais vu un plateau aussi crade: on a l'impression de naviguer dans l'intestin d'un Alien. Le système de jeu est nettement plus compliqué et plus fourni que celui de *Space Hulk* mais reste dans la tradition. Il est cependant dommage qu'avec les figurines contenues dans la boîte on ne puisse jouer qu'à la version de base, c'est-à-dire Tyranids contre Scouts. Les concepteurs de chez Games Workshop nous étonnent un fois de plus; jusqu'où iront-ils? Ames sensibles s'abstenir.





MiG-29
FULCRUM

L'Union [illegible] avion [illegible]

Maintenant, Domark vous procure des sensations fortes en vous permettant de piloter le formidable MiG-29 Fulcrum sur votre ordinateur.

Démontrez vos compétences dans une série de missions exténuantes basées sur des scénarios réels.

MiG-29 Fulcrum – le summum de l'aviation de combat.

SEULE LA SIMULATION MiG-29 FULCRUM OFFRE :

- Modèle aérien pleine force
- Commandes ergonomiques
- Instruments et avionique réels
- Modélisation précise des forces élevées de la pesanteur sur le pilote, c'est-à-dire étourdissements simulés
- Systèmes de combat "commandés par des experts"
- Missions uniques avec des scénarios du monde réel

DOMARK

Programmé par Simis
Logiciel, instructions, graphismes et emballage ©1990 Domark Ltd. Photos d'écran sur Amiga, Atari ST, IBM PC.
Publié par Domark Software Limited, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Londres SW15 1PR.
Tél.: +44(0)81+780 2224. Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC 3,5" et 5,25

"Le simulateur de vol le plus réaliste pour l'ordinateur individuel"

C'EST SAUVAGE



Personne ne peut être transformé en singe, même par un horrible monstre plein de verrues! Malheureusement, c'est ce qui vient de m'arriver Tout à coup Moi le puissant TOKI, me voici tout recouvert de poils dans la peau d'un pauvre gorille boiteux Vookimedlo, le sorcier, en profite pour kidnapper MIHO, ma bien-aimée J'en ai le coeur brisé Je deviens fou! Aidez-moi a la libérer et à redevenir un homme Une superbe conversion pour micro du fantastique jeu d'orcade Fobtek Inc TOKI vous entraine dansl'oventure de votre vie dans des contrées mystiques remplies de demons et sorcellerie cruelle

AMSTRAD CARTRIDGE
AT-ARI ST . AMIGA

ocean

SFMI . BP 114 . 06560 . VALBONNE .
TEL: (16) 92 94 36 00